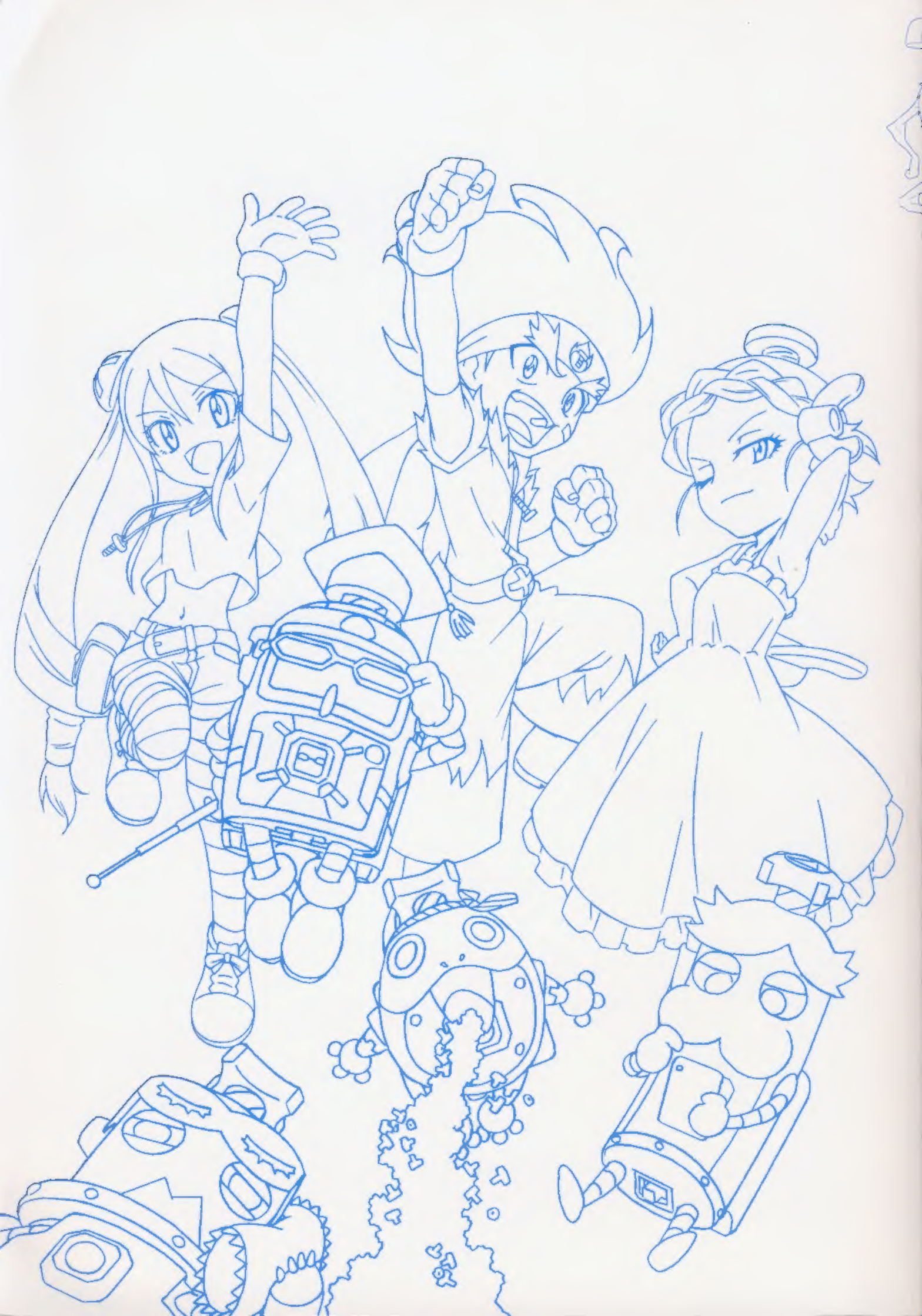
アリガッ トウ!
ペポッポ!
公式ファンブック

ISBN978-4-7661-3125-3
C0076 ¥2600E

定価：本体2,600円＋税

9784766131253

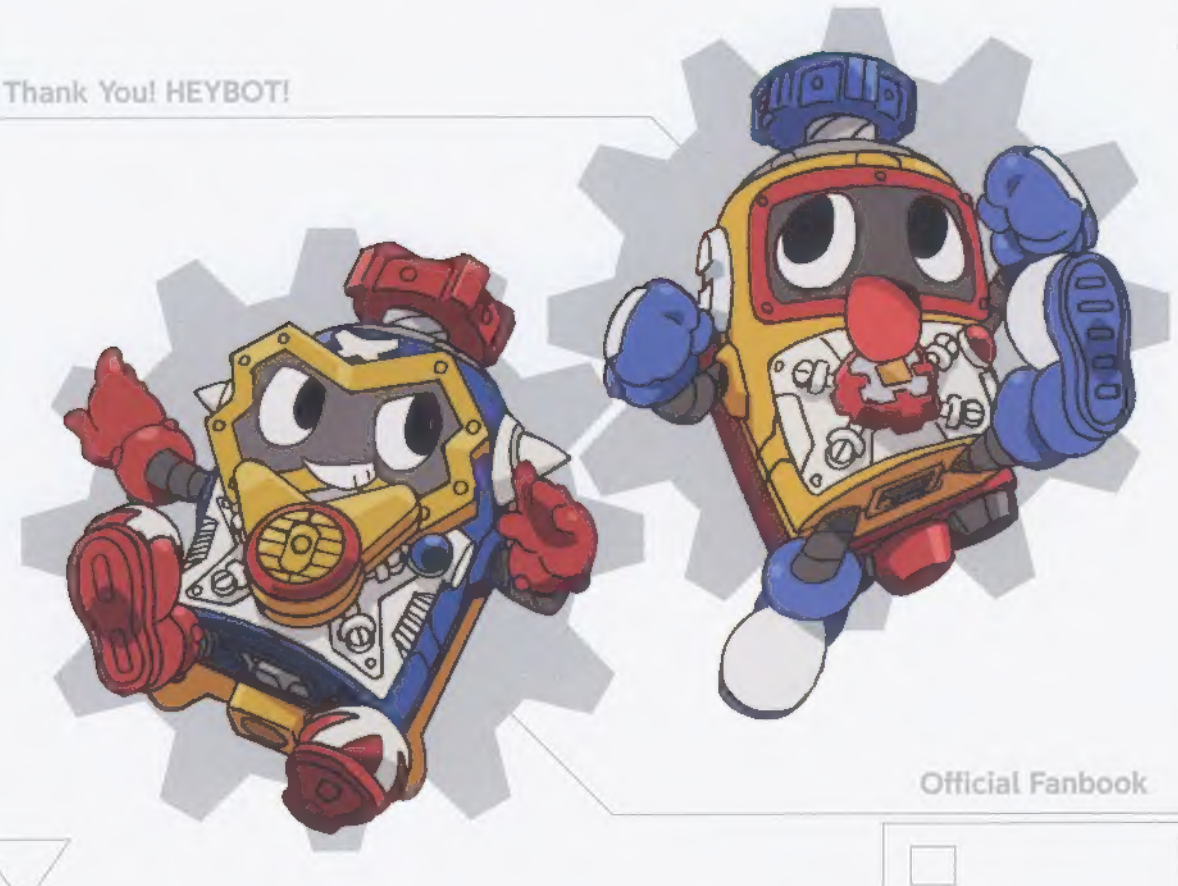
1920076026003



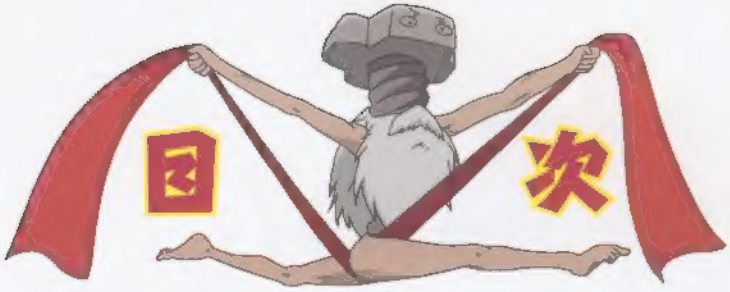
アリガッ・トウ! ヘボット!

公式ファンブック

Thank You! HEYBOT!



Official Fanbook



Character works　会おう！　ネジが島に関わるキャラクターたち …… 3

World concept　知ろう！　ヘボット！の世界 …… 65

Interview　聞いてみよう！　キャスト&制作スタッフ …… 87

Design works　見よう！　各種設定資料集 …… 141

Bonus track　やったね！　ボーナストラック …… 159

会おう！

ネジが島に関わるキャラクターたち

Character works

キャラクター相関図 …… 4
ヘボット …… 6
ネジル・ネジール …… 10
ベケット …… 14
チギル・チギール …… 16
ボキャ美 …… 18
モエル …… 20
カスリーナ …… 22
スチャット …… 24
スゴスゴインダーネジ …… 25
グリチーマン／ゲロリーマン／ゴロリーマン／ヴィクトリニティリーマン …… 26
ネジ柳ユーコ／コワコワット夏男 …… 28
マンドライバー／純正ヘボット …… 30
ネジキール卿／黒ヘボット／ソルジャーボット …… 32
ネジ王／オールディス／ネジル ゼロ／白ヘボット …… 34
ヴィーテ姫／VTサルッキー／虚無ヘボット …… 36
ジル・ハナジール／ナグリ・ドツーキ …… 38
キングスボキャ／ノリオ／ロココット伯爵／メイドーにょ …… 40
カットビタイガー／ハクセンチョウ／トグロール／DJサルッキー／スカイラビット／ダディボア …… 42
ハッカネズミ／呉多島デンタウロス／ゲキアツドラゴン／チャラブレッド／ダガシーブ／ボリドロケン …… 44
ボキャメンテタ子／女教師ユーコ／鬼 …… 46
春風ムラキ／春風ヘイミ／ユート …… 48
パチボット／ソフビット／ぬいぐるみボット／ガシャボット …… 49
ネジを生み出すボキャボット …… 50
ネイルガンドラゴン／シリクルー&カンチョー艦長／ハナクルー／MCネジー／エース・オカ …… 54
ブルート／バッティ／ウマ汁／サートゥルヌス／トゥル子／マカロニ／カスリ姫／モエナイ／クトゥルほぼゲロ …… 55
様々なキャラクターたち …… 58
ネ人造人間10号／マッピラジャ／タンクトップ仮面 …… 64

ヘボット!

キャラクター相関図

世界のネジれを修復する旅をする

周回の内側の世界

始まりの者

エース・オカ

一番最後に開発

何回目かに開発

開発

小型化に成功

一番初めに開発

やり直しのし過ぎで破壊

ボキャネジ（巨大）

ボキャネジ

トキトキングレートPG

エネジーで次元ネジが暴走

シまると消滅!

次元ネジ

虚無ヘボット

白ヘボット

宇宙のネジれより誕生

相棒

ネジ魂の化身

魂をネジ魂に

一緒にいたい

ネジル ゼロ

チビウィーテ

ペボッちよくん

兄弟

相棒

ボキャバルセジャッジ

オーバージャケットの力を吸収。新ネジ王に就任

スゴスゴインダーネジ

ネジ王

引退してスゴスゴインダーネジにネジ王を譲る

連携

新生

いもチン王国

おしゃべりネジー

MCネジー

いもチンプリンス

ネジルのロールを失い名前を変える

ネジが島王宮

メイドボット

メイドーによ

ロココット他愛

キングスボキャ

相棒

オールディス

赤ん坊のネジルを託す

ジル・ハナジール

引退してオールディスにネジ王を譲る

親子

相棒

チギル・チギール

兄

弟

新ボキャネシカルテット

マイヒーロー

カスリーナ

仲間

モエル

ライバル

ネジル・ネジール

最後のネジル

スチャット

子孫

夫婦

チョリー・ムカムカ

モエナイ

生き別れの妹設定で顕現

ハッキング

カスリ姫

顕現

金星代表

火星代表

モエナイ

カスリ姫

くノ一しゃばん

弟子

師匠

ユート

同級生

好き

娘

父

赤星ムラキ

青星ヘイミ

真の姿

敵対

キラキ・ラ・ムー

減速期ヤミ貝

弟

兄

ヤミヤミソトホート

地上に呼び出す

クトゥルほぼゲロ

顕現

外宇宙代表

トウルヲ

顕現

水星代表

初恋の人に似せて作ったバチものでお金ジ儲けを企てる

バチボット

オーバージャケット

土星バリア

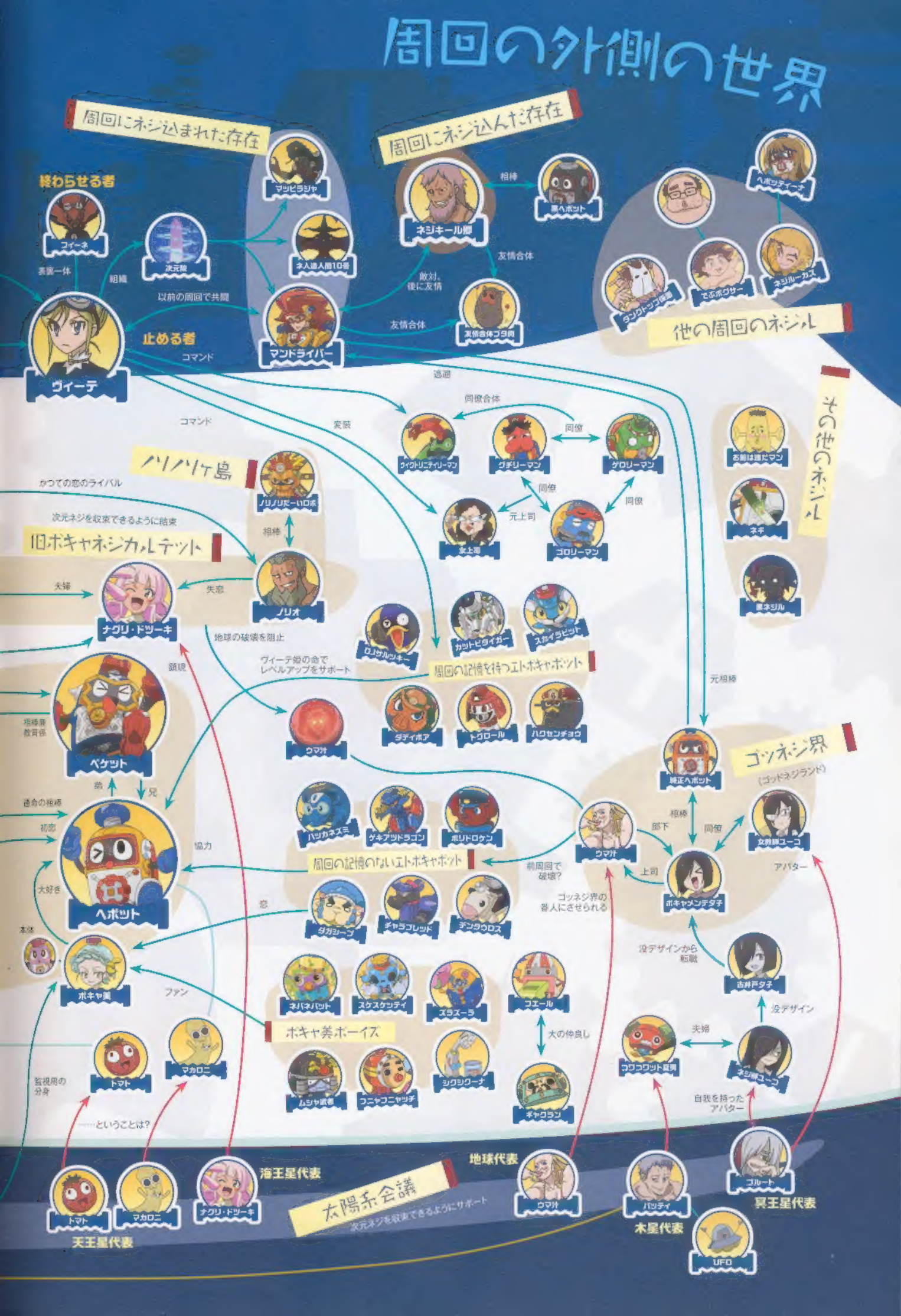
土星

サートゥルヌス

顕現

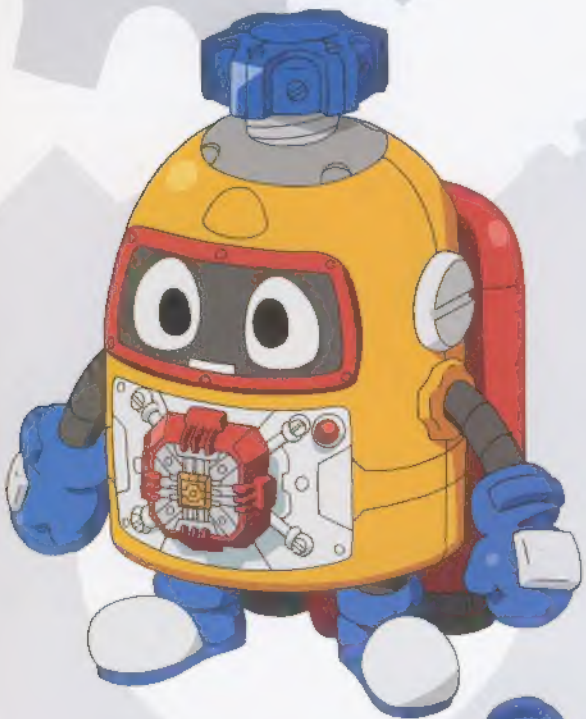
土星代表

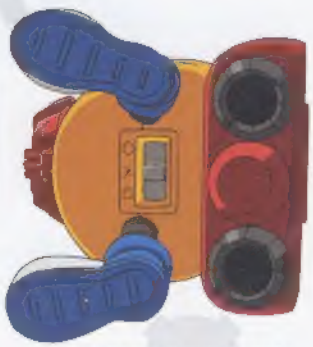
周回の外側の世界


周回にネジ込まれた存在
周回にネジ込んだ存在
終わらせる者
フィーネ
表裏一体
次元蛇
相棒
以前の周回で共同
マッピラジャ
ネ人造人間10番
ネジキール卿
相棒
黒ヘボット
友情合体
敵対。後に友情
友情合体
友情合体ブタ男
ヘボッティーナ
ダンクトップ長男
てふポクサー
ネジルーカス
他の周回のネジル
ヴィーテ
止める者
コマンド
マンドライバー
過剰
同僚合体
ヴィクトリニティリーマン
グチリーマン
同僚
グロリーマン
同僚
同僚
元上司
女上司
ゴロリーマン
その他のネジル
お前は誰だマン
ネギ
黒ネジル
コマンド
変装
ハリハリ島
かつての恋のライバル
ノリノリだーいロボ
相棒
次元ネジを収束できるように結束
旧ポキャネジカルテット
夫婦
失恋
ナグリ・ドツーキ
ノリオ
地球の破壊を阻止
ヴィーテ姫の命でレベルアップをサポート
Dr.サルッキー
カットビタイガー
スカイラビット
周回の記憶を持つエトポキャボット
ダディボア
トグロール
ハクセンチョウ
ウマ汁
元相棒
純正ヘボット
ゴッネジ界
(ゴッドネジランド)
頭現
ベケット
祖母的教育係
弟
兄
運命の相棒
初恋
協力
ハッカネズミ
ゲキアツドラゴン
ポリドロケン
女教師ユーコ
ウマ汁
相棒
部下
同僚
周回の記憶のないエトポキャボット
非周回で破壊?
上司
アバター
ヘボット
大好き
ゴッネジ界の番人にさせられる
ポキャメンデタテ
ダガシーブ
チャラブレッド
ギンタウロス
恋
没デザインから転職
吉井戸タテ
本体
ポキャ美
ファン
ネバネバット
スケスケンティ
ズラズーラ
コエール
没デザイン
ポキャ美ボーイズ
大の仲良し
夫婦
コワコワット長男
ネジ子ユーコ
トマト
マカロニ
監視用の分身
ムシャ武者
ウニャコニャッチ
シクシクーナ
ギャクラン
自我を持ったアバター
……ということは?
太陽系会議
次元ネジを収束できるようにサポート
海王星代表
地球代表
トマト
マカロニ
ナグリ・ドツーキ
ウマ汁
バッティ
ゴルート
冥王星代表
天王星代表
木星代表
UFO

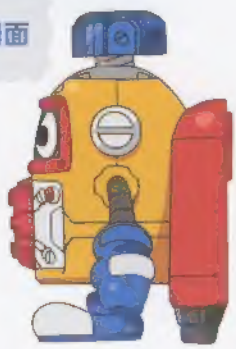
ヘボット
-HEYBOT-

CV：井澤詩織

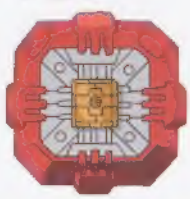




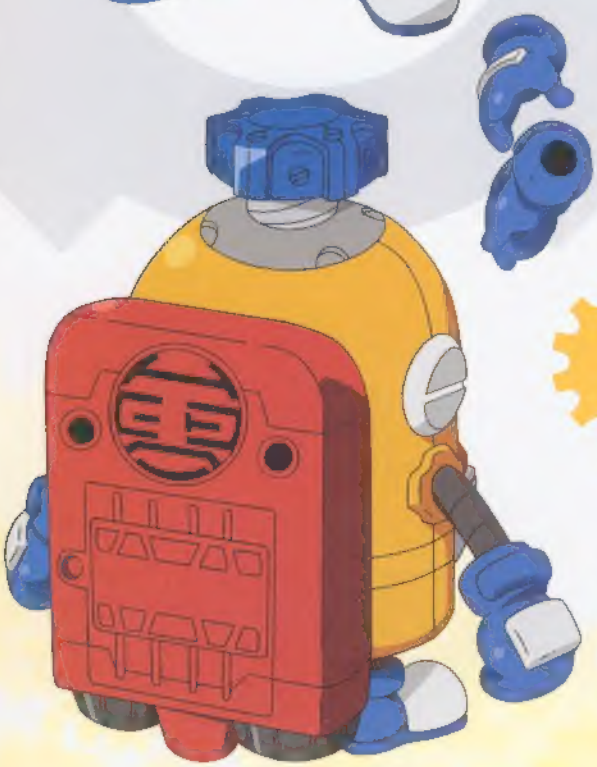
側面



下面（スイッチン）

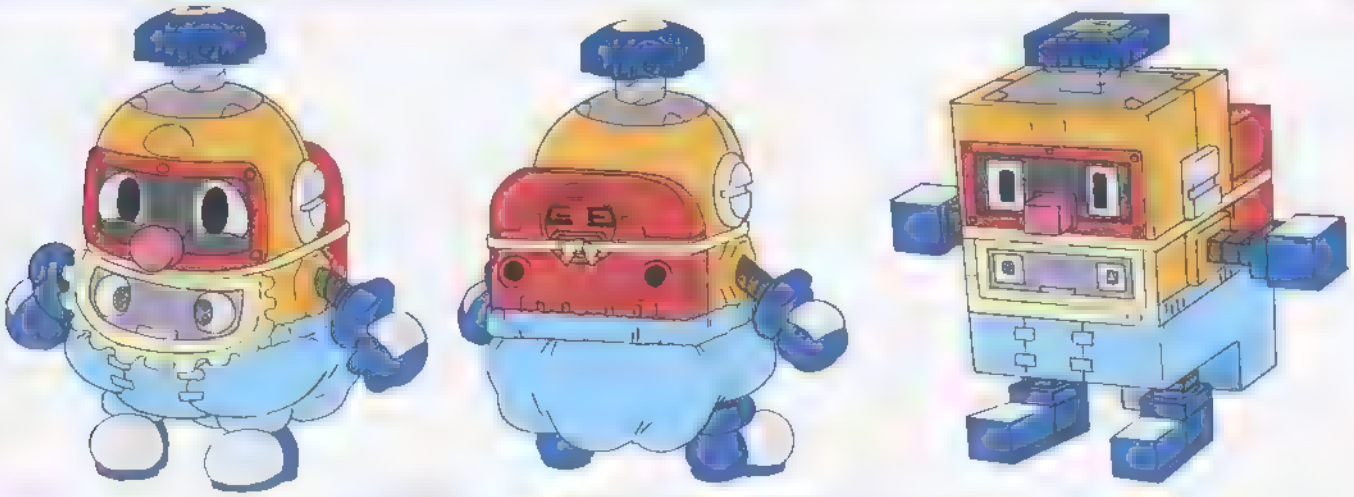


ネジ穴



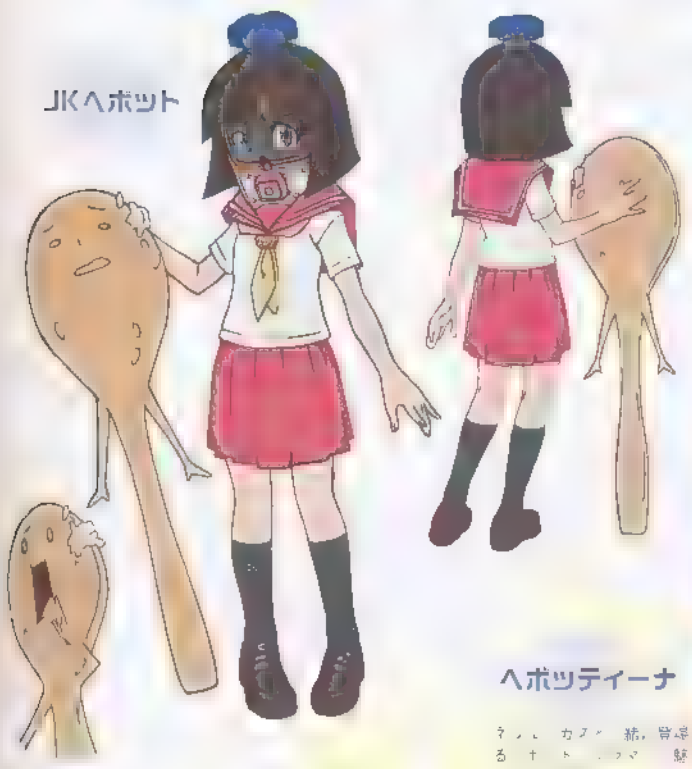
ヘボいボキャボット略してヘボット

語尾が「ヘボ」のヘボいボキャボットで、ヘボヘボネジの持ち主。特大のおなら「ヘボーン」をすると、城が便器になったり、家が謎のキャラになったりするなど、奇妙な出来事が発生する特技を持つ。ネジ魂の導きで出会った運命の相棒・ネジルと共にネジ屋で過ごすが、文句を言いつつも家事全般を行うなど面倒見がいい。いもチンが大好物で、それ以外のことが目に入らなくなるほど。友だちのエトボキャボットたちと合体することで、様々な能力を発揮できる。ネジルのことを心の底から相棒であると感じており、世界を揺るがす最後の戦いでは、身を挺してネジルを守っている。



ヘボット赤ちゃん姿

JKヘボット



物語 […]

ヘボスターリング

ヘボッティーナ

リュックロケット

ダッシュ能力 飛行できるようになった状態 ヘッドに背負って使

ヘボヘボ先生

主に通知や最後の解説に登場する それ以外でも解説が必要なとき色々教えてくれる

ヘボ蜂

ヘボが蜂の着ぐるみを着ている姿。ヘボ特有の愛嬌が詰まっている

エプロン

料理対決の際に手に入る。エプロンを着ると、普段は副菜着 料理する

ジャージ先生

ラッパーver

ネコヶ丘学校へ入学時、体格最優秀なボクシング先生。ヘボットの格闘技の先生でもある。

ビーナス先生

先生。化けたヘボットの美的センスの独特さとすると、それでいる

ヘボ屋

悪そうな見た目とは裏腹に商人で親切。宮殿そばの根こそぎ奪おうとする

船長ヘボ

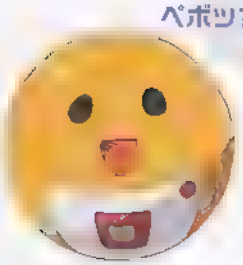
ネタバレをすると登場するゲストのセリフ口調 よくある さ 発言が特徴的

ヘジル

ネコヶ丘学校の生徒会長 ヘボットが時空移動する際に助けてくれる

ヘボロール

水泳授業に登場したヘボットの体育の先生。ヘボットの下、ウニにカブトムシ

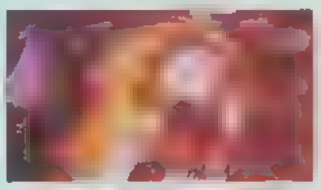


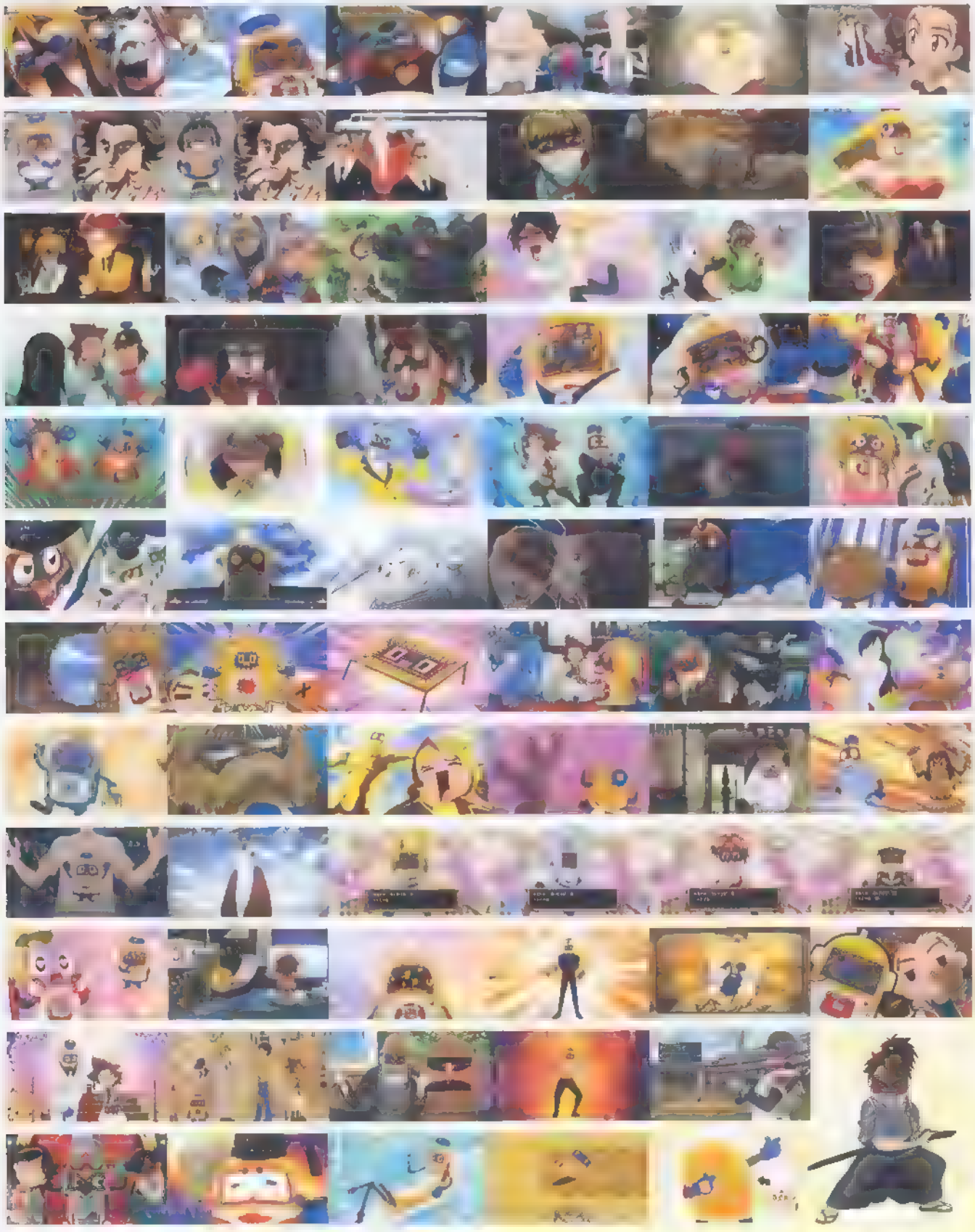
ペボッちょくん

ヘボットの誕生日に届いた謎の箱から出てきた体操着姿の相棒。黄色いボディは宮殿そばのヘボットのおやつさんがモデル

ネコヶ丘に現れた、ヘボットの宿敵。ネコヶ丘学校の生徒会長でもあるヘジルが変身した姿。ヘボットの活動を妨害するために、ヘボットの活動を妨害するために、ヘボットの活動を妨害するために、

ヘボット





ネジ大好き!
ネジ愛溢れるネジが島の王子様

ネジル・ネジール
-Negiru・Negilu-

ネジ愛が強すぎるネジが島の王子様。11歳の誕生日にネジ魂に導かれて出会った運命のボキャボット・ヘボットと一緒にボキャボットを極める日々……のはずが城を追われてネジ屋を開店し、ユルーく過ごしたり、事件に巻き込まれたり、主役の座を狙う3人組に絡まれたり実は、この世界を揺るがす大事な部分を担っていた事が発覚するものの、最後の最後まで結構マイペース。ヘボットのことは、最初どんなに気にしてなかったか、一度失いそうになってからは運命の相棒として関係性を築き、離れられない存在になる。

表情

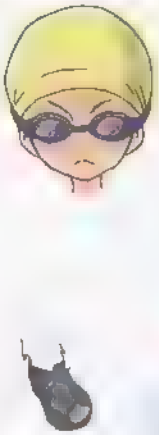
目的のため、スルも厭わない姿は子供向けアニメの主人

王子服

サスペンダー

悪代官

ボロ服



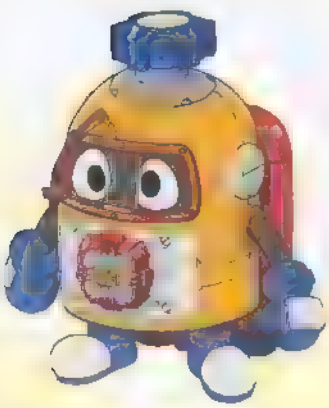
水着

エプロン

囚人服

執事服

マッチョスーツ



ネボット

黒ネジル

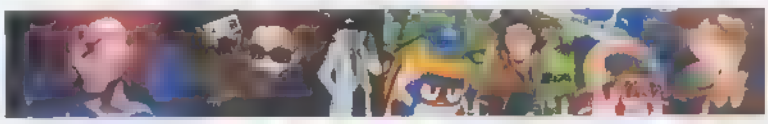
佐藤

ネノがまだ○○だった頃、こんなこともしばしば。ネノを増やし続けるフエールに結婚を申し込んだことも。

男子学生

ネシルーカス

ネジル



調子に乗ったり、企んでみたり、豊かな表情もネシルの魅力のひとつ
そんな彼の表情を見ていこう

デギルと血がつながってないと明かされたが絆は変わらない。このブレーンさもネジルの魅力の1つだ。

ペケット
-PEYKET-

エンオナ　　彼女された最新
生ヂキャナ　　ネ　アイスも
ト　ト　異なる　機能。現　ナ
キ　ト　時　展開し　ス　ケ　星
、るヲ力物覚

チギルの相棒にして腹黒なヘボットの弟

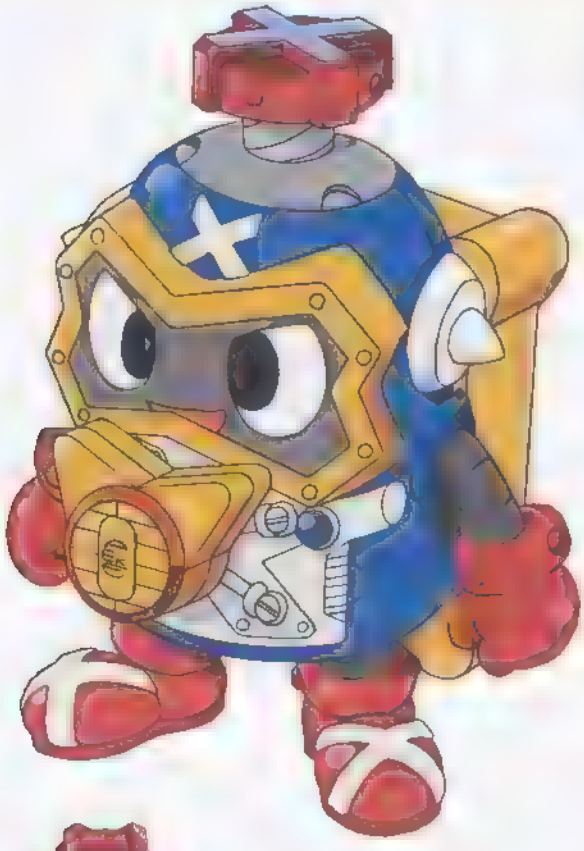
チギルの相棒兼教育係として、常に行動を共にしているボキャボット。シオシオ状態になったときはすかさず激辛カレーを作ったり、チギルが悲しむようなことは例えナクリでも許さないと言い切るなど、面倒見がいい半面　手段を選ばない腹黒さも持っている。チギルと共に　２本のボキャネジで繰り出す新キャグ「ネジかけ」を世界に広めるため旅をしていたが、ネジかけ屋を開業してネジ屋の向かいに住み着いた。ヘボットの弟であり　ヘボ'ーやんと呼んで慕っている。頭のペケペケネジは世界で１つだけだが　兄弟ゆえにヘボヘボネジと凸凹が一緒て　ヘボットにさすとヘボヘボネジと同じネジボイスが出る。後から作られたため　胸のLEDが７色に光るなど仕様が向上　登場時のレベルは50　語尾は　ヘケ　口癖は「ヘケっちょ」。

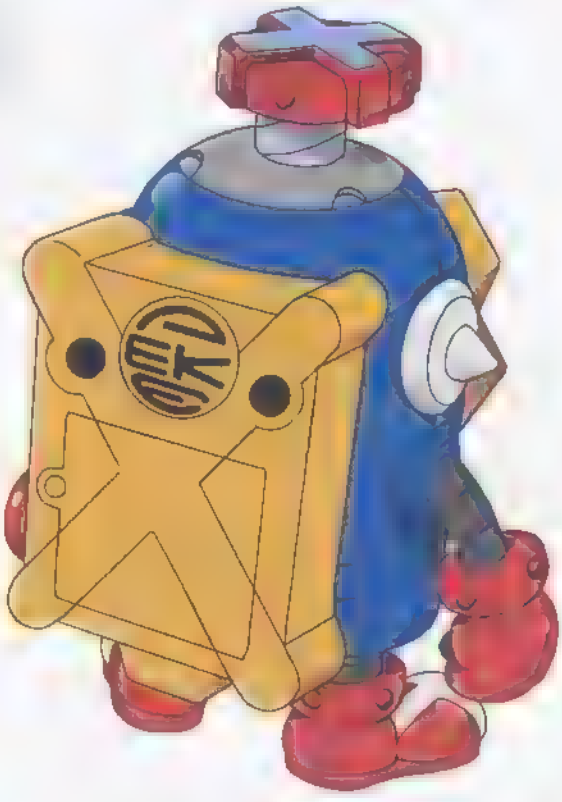
成福　ぶる、　ナ　　　もらしをする。その
威力はすさま　　す　、よ　日間雨を降ら
せ　とする

しおしお　ぇ　ナキ　ぁっケケ　すると　ケ
ご後日　「ケンペイペイ」の魔法の呪文とともに　激辛
ナ　　を彼　食　せることに成

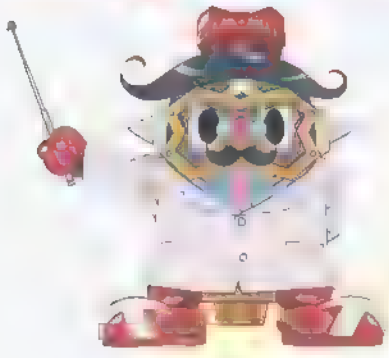
フィ　ネの攻撃、よ「ケ　トは消され　生　その
後にペンネが落ちてくる。ヘボットは「ペケ」ト　ィ
と叫んで駆け寄ろうとするが　…。

全身





JKペケット



ペケペケ先生

チギル・チギール

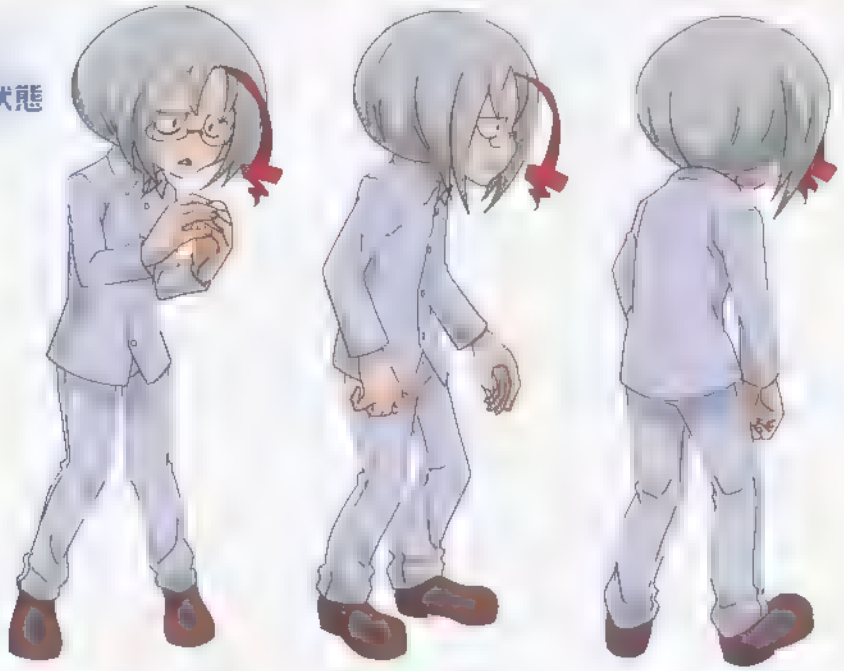
-Chigiru・Chigilu-

イケイケ&しおしおな ネジルの兄

この世のすべてをぶっちぎる男として「タメたタメたタメタメた　」と、容赦ないタメセリフをするノンキャラの、ネジルの兄。何に対しても強気でぐいぐい押すが、激しく動揺するとすべてに自信を失うしおしお状態になってしまう。普段、ぶっきらぼうな態度をとっているが、実はとても弟思い。ジル国王とナグリの長男で、3歳のころからネジ拳の使い手であるナグリとともに武者修行の旅に出たため、ネジルはチギルの存在を知らなかった。旅はかなり厳しかったようで、ナグリのことをとても恐れている。実は頭のアホ毛は付け毛であり、これは血のつながらないネジルがさみしくないようにとの配慮から。これまでの周回には登場しておらず、そのため特異点として、フィーネに対する切り札と言われている。

男子学生

チギル
しおしお状態



囚人服

トゥルー
フォーム

執事服

Thank You! HEYBOT! Official Fanbook 17

ボキャ美
-VOCAMMY-

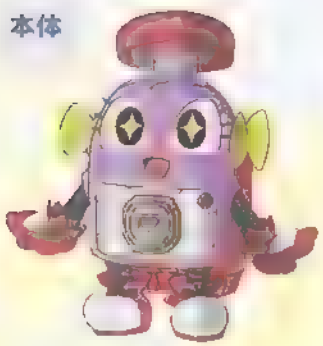
CV：[illegible]

オーバーシャケットによるさまざまな種類があるが、基本的には移動手段のバリエーションでしかない。また、実はヘボットのように、エトボキャットとも合体可能

ヘボットに恋するネジが島の小悪魔

ヘボットのボキャバトルを見て一目ぼれ。以来、一途にヘボットを想い、アプローチし続けているボキャボットの少女。自称「ネンタウンの小悪魔」でネハネハットスケスケッティなどの親衛隊もいる。人間に見えるがその姿はオーバーシャケットであり、本体は赤いネジのささったピンクのボキャボット。日夜ヘボットを監視し、ヘボットからは「ウザい」と思われている。悪知恵が働きヘボットのため、はさまざまな策略をめぐらすこともいとわず、またヘボット以外には興味がない。実は、太陽系会議上星代表のサートゥルヌスがヘボットを護衛するために送り込んだ分身。なにかと「キャピ」を付けてしゃべる

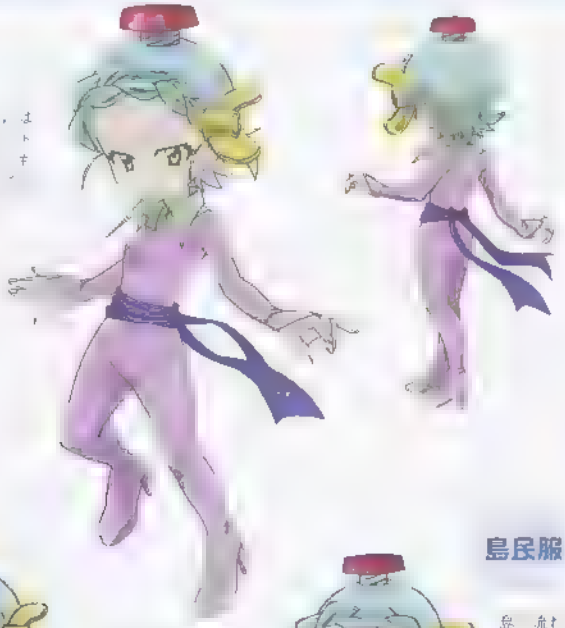
本体



キャミコン
ディスクシステム

表情

怪盗



所長

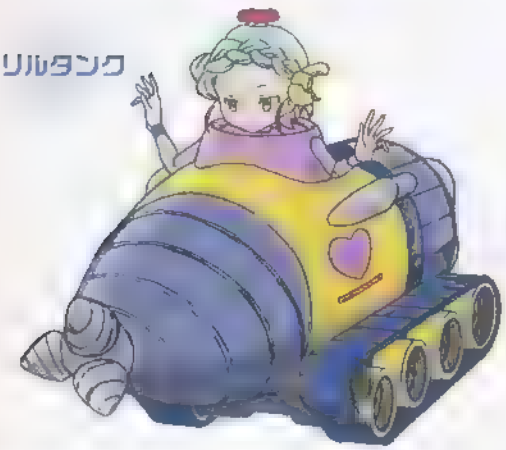
島民服

振袖

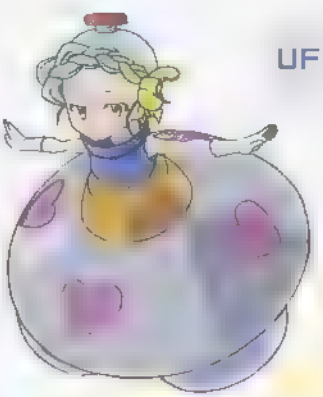
劇場版ボキャ美

弁護士

ドリルタンク



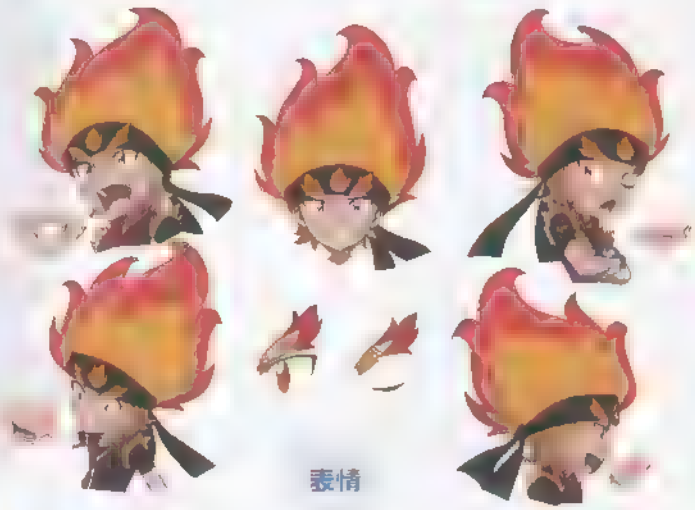
UFO



ボキャイダーセロワン

モエル

-MOERU-

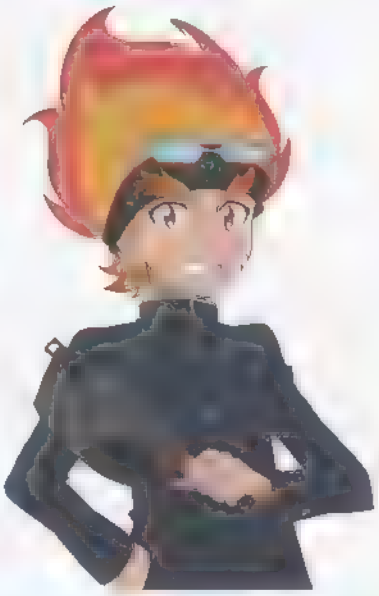


表情

主人公を夢見る熱き少年

主人公を目指して、ネジル、ヘボットに挑戦をつきつける少年。カスノーナ、スチャットとモエカストリオを結成している。熱血キャラクターのわ、押しに弱く、カスリーナの強気すぎる押しにはいつもタジタジ。さらにカスリーナほどは主人公というポジションに対する執着も強くない。当初はネジルたちとつるみ、ポキャトルでの勝利によって一時期は主人公の座に付きもしたがすぐに取り返されてしまった。なおネジルをライバルと呼んではいるが、実のところ仲のいい友だち感覚でいる様子。主人公を目指すだけあって日々鍛錬に励んでおり、ポキャネシ格闘技の腕前はなかなかのもの。新ポキャネシカルテットに任命された直後のウマ汁との戦いでも前衛として活躍している。なお、突如現れた自称妹のモエナイとの関係は謎のままだ。

スーパー・モエル・スーパー



劇場版モエル

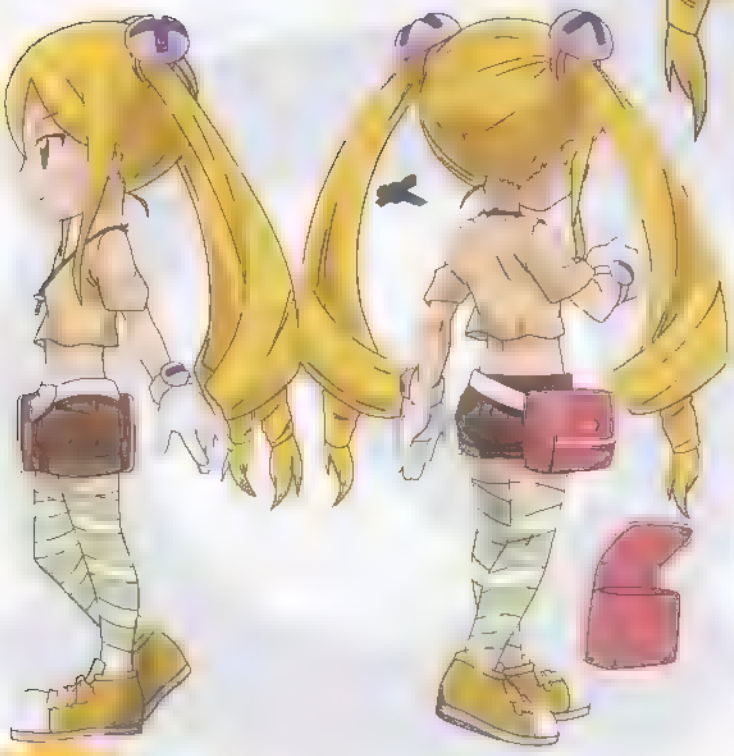
野球ユニフォーム

警察官

ヘボネッコンヒとのボキャバトルに勝って主役を勝ち取るが、主人公の重圧に耐えきれず即闇堕ち。その後　ボキャ美の策略で再び主人公の座から転落。

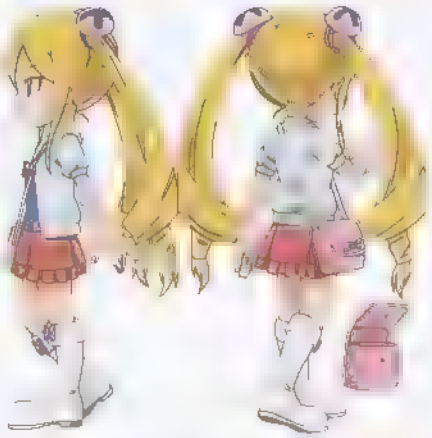
実は　ナグノが戻ってくるまでは警察機構がな　　　

カスリーナ
-KATHLEENA-



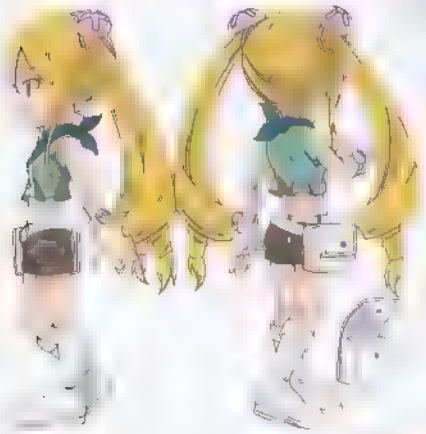
ヒロイ　　せを目指すお　　て
普段　衣装お　種類　他の　コ　ヤカ
変な　お留　ホ　ル　普段と
強気　アピ　　両親との　振　神
　　　

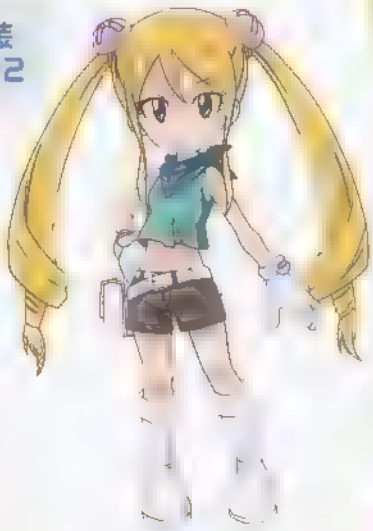
衣装
その1



振袖

衣装
その2

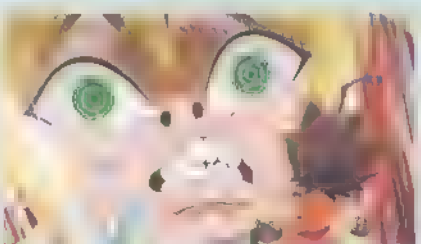




警察官

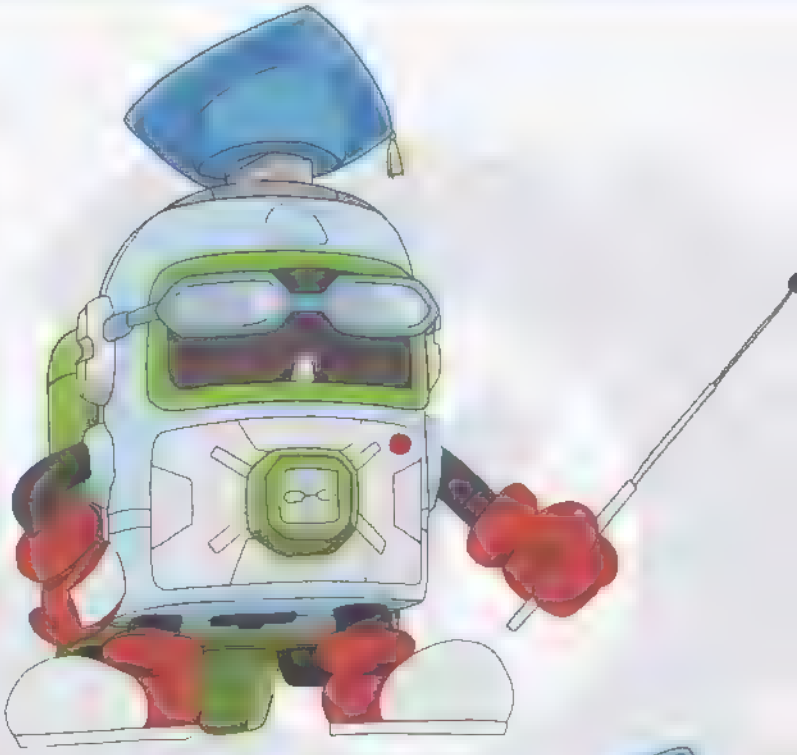
劇場版カスリ

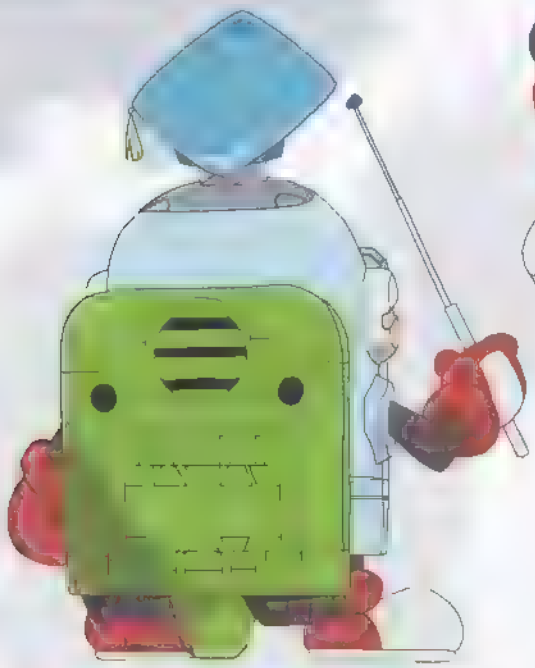
スーパー・
カスリーナ・
スーパー

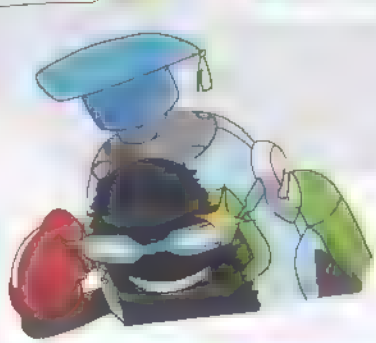


スチャット
-SUCHAT-

CV：[illegible]



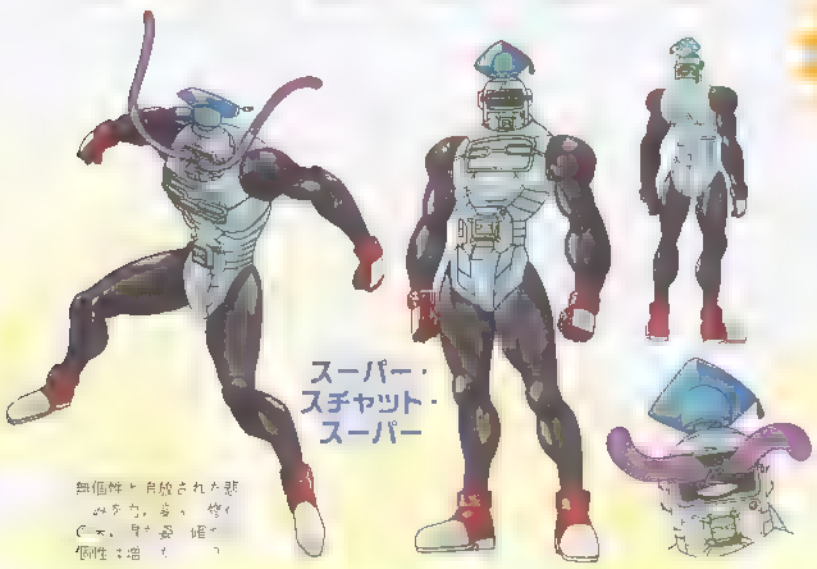




「ネ　サ型ケ　　トロイ
ティ」と名乗りその縁でチョリー・ムカムカと結婚。なぜか子供はギノさん？

ボロボロ ver

道着姿



スーパー・スチャット・スーパー

無個性と自称された悪
[illegible]
個性は溢[illegible]

モエカストリオの一角をなす自称エリートボキャボット

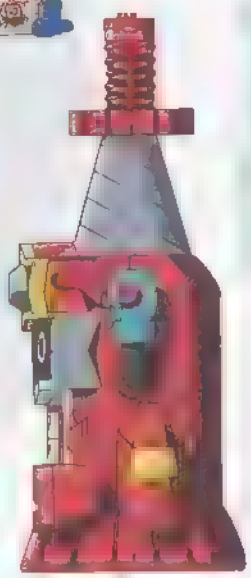
モエル、カス[illegible]ーナと一緒に行動する、角帽型のネジに眼鏡と博士然とした姿の　自称エ[illegible]トボキャボ[illegible]トなお、彼の自己評価はすべて自称。モエルとのコンビプレーで行うボキャバトルでは、メラメラ3連発コンボが鉄板。キャラの薄さから、モエカストリオを追放され、チギルのダメ出しを受けてス[illegible]ハー　スチャット・ス[illegible]ハーを会得している。イケメンアントロイト・ハッティを自称した書き込みでチョリー・ムカムカと出会い、いつの間にか結婚[illegible]ているが　実はその書き込み自体　ハッティ本人がスチャットをハッキングして誘導していた模様。一人称は「わたくし」語尾は「スチャ」。好物はチーカマ。

スゴスゴインダーネジ
-SUGOSUGOINDER-NEJI-

CV:たちコレ

究極にDXな（デラックス）スゴいボキャネジ

ある日突然　ネジ王のかんとしから現れた究極にDXなボキャネジ。「イインダヨ〜！！」の一言で、すべてを許して平穏を与えてくれるほか　ささされたときのDX感やお尻のボタンの押しご地の良さもあって島の人々に大人気。しかし、実はノーマルネジだとスクープされ、失意のまま失踪。その後自分を取り戻し、島を自由に駆け巡る神出鬼没なネジとなっている。実はここまでの周回を基に、エ　ス　オカによって設計された最終兵器てフィ　ネのデノートや次元ネジの吸引から人々を救ったり、マンドライバーやネジキール卿を最後の周回に召喚している。一人称は「スゴ」、語尾は「イインダヨ〜」。お尻のボタンを連打すると強力な光線・イインダヨ砲を発射できる。



赤スゴ

マレインン馬鹿、され物ヲ「ホ　　香」ナ息　　ヒケウ

黒スゴ

黒い　、侵食されナ状態　　なマヤか　ナヤ　ナ　　ナアスなど　色が変ナ

JKスゴスゴインダーネジ

清楚な好さま　と　　風　、登場　　JK　　様　第形話「乳登場

グチリーマン
-GUCHIREEMAN-

いつもクチをこほしている ホキャリーマンズのリーター格

[illegible]つもクチ[illegible]ターと[illegible]うSNS, 悪痴を書き込んでいる尻顔のホキャボット。ホキャボットと[illegible]ては[illegible]く[illegible]痴が生[illegible]ているが[illegible]実は[illegible]っの模様[illegible]人称は「あた[illegible]」語尾は「クチ[illegible]左[illegible]ネ[illegible]ライフを獲見てお[illegible]発当[illegible]るため[illegible]ヘボヘホネンを溜れた[illegible]ホットをさわったンとネン[illegible]たちの目[illegible]ちわはたかるがたか彼ら[illegible]は友だちだと思われて[illegible]そ[illegible]頭のネンはてきチ[illegible]な[illegible]のクチクチネン[illegible]ロ[illegible]ロンと[illegible]ホキャバト[illegible]でハイ[illegible]ト[illegible]ボ[illegible]ほと[illegible]のエットット」を発動[illegible]たン[illegible]見せ場もあるが[illegible]大概は土星[illegible]ンたちにクと[illegible]日[illegible]あわされ[illegible]て[illegible]ス

グチリームズ

ゲロリーマン -GEROREEMAN

ネジを吐いてはかりの 緑のホキャリーマン

頭[illegible]ネ[illegible]タイ柄の[illegible]材巻を[illegible]カエ[illegible]りよ[illegible]な[illegible]見[illegible]緑のホキャボット。何か[illegible]つけ[illegible]ネ[illegible]をけいている[illegible]人称は「ケロ」語尾は「ケロ」[illegible]称はネ[illegible]タウ[illegible]ある[illegible]ネン[illegible]事[illegible]勤め[illegible]ていたが[illegible]ホ[illegible]ネンのエネ[illegible]ー[illegible]で会社を破壊[illegible]てお[illegible]現在はホコ[illegible]ハ[illegible]ト[illegible]ホキャ[illegible]マンズのほかJ[illegible]ヘ[illegible]ト[illegible]ン[illegible]ムンアを[illegible]了[illegible]気な日々を送[illegible]て[illegible]る[illegible]土星[illegible]カネ[illegible]トオ[illegible]クト[illegible]ンにレアネ[illegible]ン[illegible]てさ[illegible]れ[illegible]ケロ[illegible]ロネ[illegible]を高後取[illegible]つれて[illegible]まっ[illegible]ンがある[illegible]地球[illegible]ク[illegible]トゥルまケロを正確[illegible]発音する[illegible]との[illegible]きる唯[illegible]の存在。

主婦探偵ケロ夫人

ゴロリーマン -GOROREEMAN-

寝るのが得意な怠け者のホキャリーマン

白狼[illegible]イメージ　脚部がキャタピラになっている大柄なホキャボット。頭のネジはゴロゴロネジ。いつもやる気が持続せずとても寝ることができる　人称は「ゴロ」語尾も「ゴロ」口癖は「明日から本気出す」お金ンカ足りなくなると　ケチ　ーマンと体[illegible]ンをとられることもはばネ[illegible]ちなって[illegible]また[illegible]でもある　彼って友情って[illegible]体

ゴロリン

ヴィクトリニティリーマン -VICTRINITYREEMAN-

ホキャリーマンスが合体した戦闘用ホキャボット

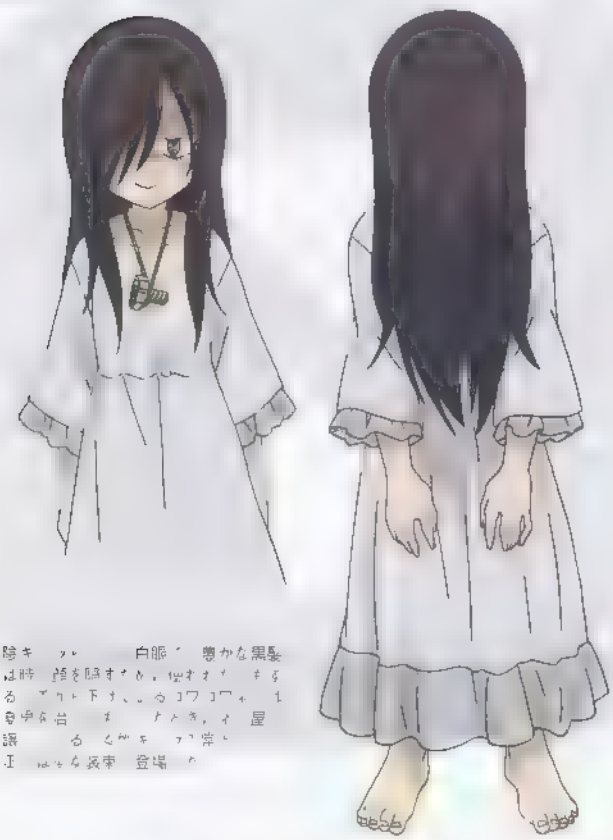
ホキャ[illegible]マンスの3体が同時合体[illegible]した戦闘形態　ケチ　ーマンが頭、ゴロリーマンが体、ゴロリーマンが足となる。ヴィーナによってアウ[illegible]クト[illegible]ティモ[illegible]トが起動すると一体化[illegible]そのためモ[illegible]トが起動していない状態で合体するとただ3体が積み重なったようにまったく役に立たない　当初は合体時、3体の意識はなく、故に合体できるとも知らなかった　さまざまな周囲のウィ[illegible]ナに使役され戦闘によって相手をデリ[illegible]トしてきた　また本国でもネ人気人間[illegible]号などと戦ってい[illegible]る

ネジ柳（やなぎ）ユーコ
-NEJIYANAGI-YUKO-

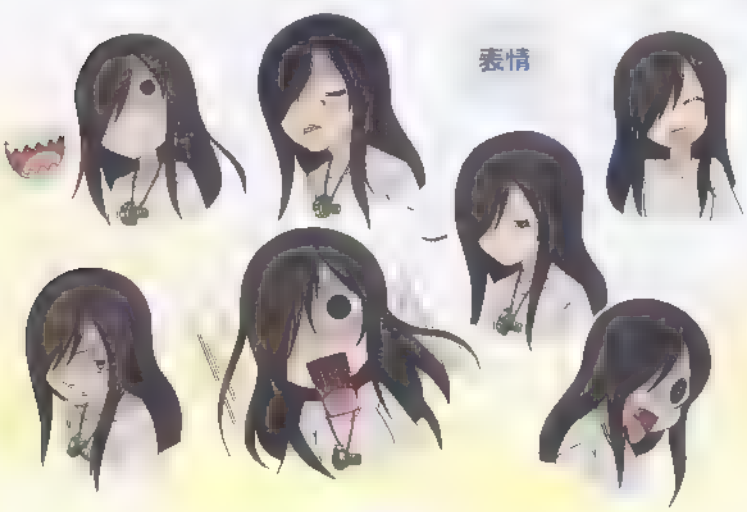
CV：[illegible]

ネジ工場を営む ちょっとコワい女性

恋人のコワコワット夏男とともにコワコワネジ工場を営む女性。夏の海で声をかけてきた夏男に運命を感じて付き合い始めるが、海の潮風に夏男はさびてしまう。そこで、錆という油をネジ屋に買いに来たことからネジルナちと知り合う。見た目に反して俊敏であり、ネジルに幽霊と間違われたこともある。口癖は「うん、いいと思う」。モエカストゥオほど積極的にヘボネンコンビに絡まないが、物語の重要な局面に居合わせることが多い。春風ムラキが調査に訪れたインスマ浜では偽浪漫亭という宿を経営していた。意外にも商才があり第46話ではネジ工場を拡張したことが語られている。実は、太陽系会議冥王星代表、ノルートのアバターか自我を持ったもの。



表情



巫女服

サバ帽子

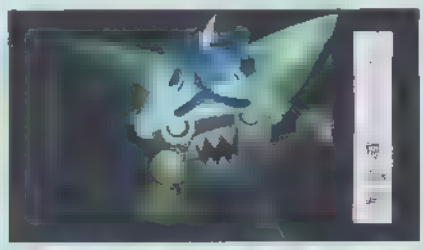
劇場版
ユーコ

コワコワット夏男(なつお)
-NATSUO SCARY-SCARIFFIC-

コワコワネジ工場の主

コワコワネジの主。夏の海でユーコに声をかけひと夏の恋が始まったのだが夏が終わっても関係が続いており以降もユーコとともに登場する。たまに話が進むとハットとして振り回されたりと扱いがひどくなる。潮風にさび付いてネジが使えなくなっていたがネジ穴の奥に夏の思い出が詰まっており、それを取り除くことで回復する。なお、ネジ穴には思い出とともにギャルも詰まっていたため、ユーコの怒りを買っていた。

夏男は世界に一つしかない季節ごとに前の変わるインテリア風景時計として、よく「春夏と命をされてが特、ではなく鈍器として扱われているのがいと哀れ。



梅雨果てしなく続く1年間雨しか降らない時代の梅雨果てしなく放課上された夏男がうっかり梅雨果てしなく放課上された夏男がうっかり梅雨果てしなく放課上された夏男がうっかり

マンドライバー
-MANDRIVER-

by

ヘボットと一体化してしまった別周回のネジル

自称・ネ人造人間13号。ヘボットのパーツを組みこんだような外見の男性。実は別周回のネジルで、様々な周回でヴィーナ姫や次元院と共闘。マンドライバーが11歳のころ、家出した純正ヘボットを橋まで迎えに行くが、ネジ魂が抜かれて壊されていた。ケチャップとマヨネーズではどうにも修理が出来ず、自ら一体化することでネ人造人間となったという。破壊したのは嫉妬に狂った兄らしいがその記憶は定かではないようだ。当初、ネジキル卿と敵対関係にあったが、メガスプインダーネジで再び戻されて以降、2人はネジ同士、ご近所付き合いを始めている。姿は変わっても中身はネジルであり、生活のことを考えずにネジを買い込んだり、家がゴミ屋敷だったりと生活力はない。また、生活しているのは下水道の中とかなり不遇である。

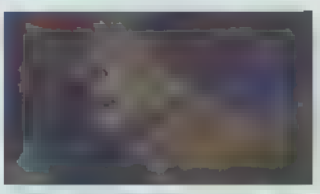
通常状態

マントライバー（イメージ）の目がコワい！と家出してきた純正ヘボット。詳細は不明だが、束縛されたくだったのだろうか？

マンドライバーの家＝下水道なわけで、生活力云々以前にこれだけの機能が上いたら、下水道として機能は失われていると思うのだが…。

マントライバーキル卿「方情ヨオ…また書回こは見られないよ…ヒィ…ったカ…なぜ黒ぼいブタ肉に変身してしまう。作画とか仕上げとか

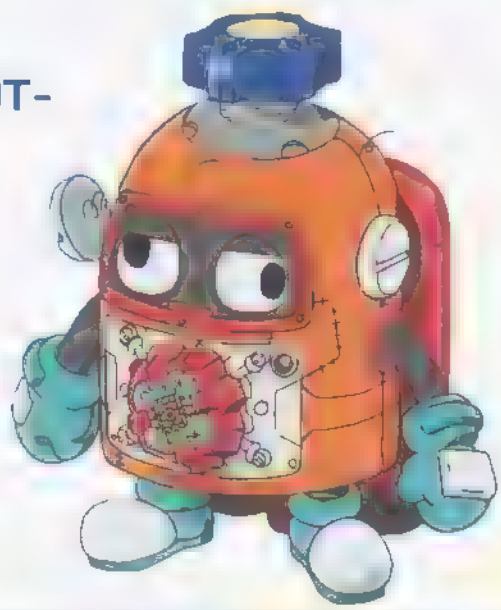
ドライバー収納状態



訓練の中である母親の妻　DXペケットの
[illegible]

純正(しゅんせい)ヘボット -GENUINE-HEYBOT-

CV：井澤詩織



かつてマンドライバーの相棒たった別惑星のヘボット

かつてのマンドライバーの相棒。家出ののちマンドライバーのもとには帰らず　地獄でボキャメンテ夕子のパートナーをしている　一人称は「私」、語尾は「ペポ」。ネジ魂は傾き、ツギハギだらけとかなりボロボロな外見。苦労のせいか性格はまじめ。あるいはまじめだから苦労しているのかもしれない。ちなみに　マンドライバー　はネジルと純正ヘボットが融合した姿　のはず？

[illegible]
のボキャバトル。なお、ヘボットに勝って番組を乗っ取ろうと画策する純正ヘボットだが、いまいち報われない。

[illegible]

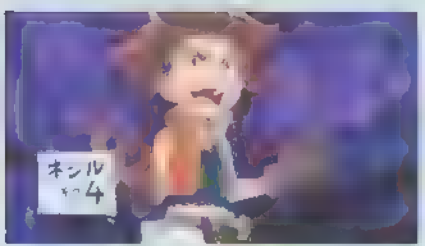
ナグリからの招待状を受けてボキャフェスへの参加を決める夕子と純正ヘボット。メンヤ地獄での敗北のリベンジを[illegible]

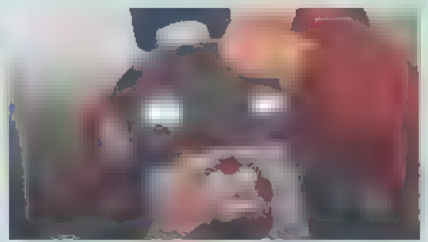
相棒との絆が一番強い4番目のネジル

ネジキール卿
-LORD-NEJIKIILL-

CV：伊丸岡 篤

筋骨隆々の大男で高い戦闘力を持つが、元は世界がリセットされると生まれるネジルの一人で4番目に誕生。元がネジルなだけに、ネジ大好き&王子様気質なため、生活力がゼロというヘボい一面も。かつてリネジ界を訪れた際に、なせかめみ子を連れて帰ってきてしまったため、相棒の黒ヘボットと別離したと記憶しているが真偽は定かではない。黒ヘボットを取り戻すこととネジの収集、執念を燃やし狂戦士として世界を荒らしまわっていた。南極の氷に封じられていた黒ヘボットと再会し、自分と黒ヘボットだけの世界を作ろうと画策、虚無ヘボットを起動しようとする。だが、ギリギリのところで思いとどまり、結果黒ヘボットをリセットしてマンドライバーと共に「現在のネジル」を救うため、フィーネに対抗する道を選ぶ。





ソルジャーボット

ネジキール卿が作り出した戦闘用ボキャボット

黒ヘボットを失った悲しみから、ネジキール卿が代わりに生み出した戦闘ロボットで、圧倒的な破壊力を持つ。普段は手足が収納された卵型で待機しているが、頭のテストロイネジをネジ込むと起動する。家事一般を行ったり、ゲームを楽しんだり戦闘時以外は比較的おだやかなキャラ。

黒(くろ)ヘボット

離れ離れになってしまったネジキール卿のかつての相棒

ネジキール卿の相棒。南極の10万年前の氷の中から発見される。語尾は「ヘホ」。解凍後、黒ネジの量産、加担し次元ネジを発動させ、虚無ヘボットの起動によりネジキール卿と二人だけの世界を作ろうとしていた。最終話では再起動がかけられ、ネジキール卿と穏やかに暮らしている姿が描かれている。

ネジ王（おう）
-SCREW KING-

CV：[illegible]

[illegible]

表情

顔Ver.

表情

ボキャバトルをジャッジする ネジ界の神秘的存在

ボキャバトルになるとどこからともなく現れその勝敗のジャッジを行う神様的存在。大きさは自由自在。判定をする際はいつもまことしやかなナゾのセリフでコンボを表現した後、コンボのランクやボキャポットのレベル、そしてネジ王の気分で勝敗を決める。実はオーバージャケットであり、中の人物はその時代によって変わる。物語の序盤からはオールディスが担当していた。オールディスはサートゥルヌスよりネジ王をうき継いでおり、オールディスも物語終盤でその役目をスリスティンダーネジに譲っている。ちなみにサートゥルヌスのネジ王もこの姿。スゴ様になってからはこのオーバーシャケットは使われていない。

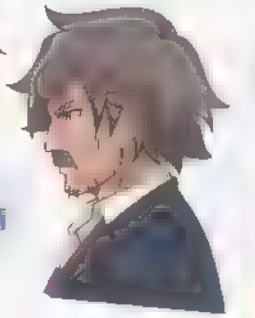
オールディス
-ALLDIS-

CV：井上和彦

ボキャネシカルテットの一員だった一番最初の"ネジル"

ネジ王の中にいたイケメンおじさん。かつてジル国王やノッオ、ナグリとともにボキャネシカルテットとして世界の崩壊を食い止めていた。ポジションはナグリとともに前衛。物語終盤まではネジ王としての役割を持っており、オールディスという名で呼ばれることを嫌っていた。もともとは最初に生まれたネジル。白ヘボットとともに世界を救う旅をしていたが、白ヘボットがヘボーンのし過ぎで壊れてしまったためネジルとしての役割を続けられなくなる。その後オールディスとして過去の記憶を持ったまま数多の周回と幾多のネジルを見守ってきた。子供がそのまま大人になったような性格で、色恋沙汰には無頓着。次元ネジでの戦いの際ヴィーテ姫に「鈍感おじさん」と言われるまで好意に気づいていなかった。

表情



アロハ

ネジル ゼロ

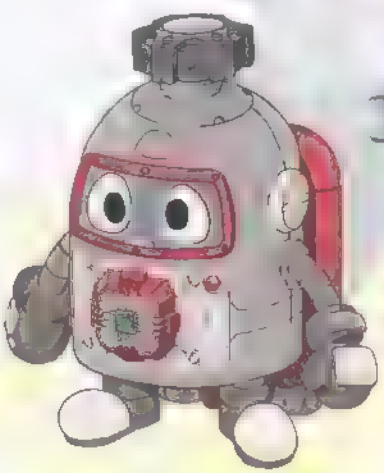
CV：[illegible]

白ヘボットから生まれた膨大なエネジーにより次元ネジが暴走し、時空のネジれが発生。やがてネジれは意思を持ち、姿をなしたのがネジル ゼロだ。ネジれた世界を修復するために白ヘボットとともに旅を続け、その際にチヒヴィーテやパンティに出会っている。

白(しろ)ヘボット

CV：[illegible]

エース・オカが作ったおもちゃだが、スイッチをONにした途端、ギャグではなく膨大なエネジーが放出され、世界がネジれてしまった。ネジル ゼロと共に世界を修復する旅に出るが、ネジ不足で次元ネジをヘボーンしたため世界がネジれ、やり直しを重ねた結果、ヘボーンのし過ぎで壊れてしまった。



継続と終焉。ロール
背反する2つの役割

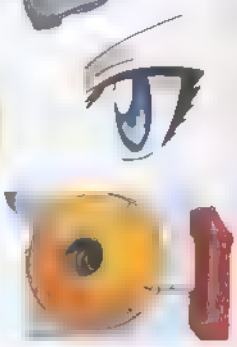
ネシれてしまった宇宙の修復、およびフィーネの起動による世界の終焉を阻止するために次元院を組織。マントライハーなどのネシ人造人間を様々な周回にネシ込むなどして、世界に干渉。ネシルのロールを持つものを陰から支えており、エトホキャボットにサポートさせるなどして、ヘボットのレベルを早期にカンストさせようとしていた。正体は、次元ネシのネシ魂の化身であり、終わらせる者・フィーネとは表裏一体の存在。幼い頃、流れ着いたところをネシル・セロに手を差し伸べられ、以来ネシルのことが好き。セロの相棒・白ヘボットが壊れた際に、復活させるために自分の魂をささげたため、形だけの抜け殻であり、記憶と衝動のみでフィーネが起動しないよう押さえこんでいた。最後は終焉を回避した世界でオールディスとゴールイン。

ヴィーテ姫
-PRINCESS-VITE-

CV：[illegible]

[illegible]

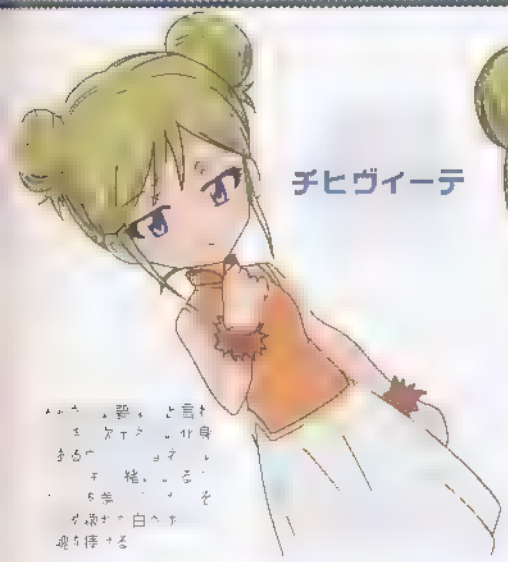
身長イナ モデ は
すべて（マイナス）ギ
[illegible]



ネ [illegible] ト [illegible] 時から、ある時はオーバー
[illegible] あるときはエトホキャボット [illegible] 派遣
[illegible] 見守 [illegible]

自分の存在を「必要ない」と言われ傷ついていたが、ネ
[illegible] 白 [illegible]
[illegible] と 緒 よ

「さぁ手を伸ばしてつかんで。あなたのネシが待ってる
[illegible] 悪 [illegible]
[illegible] 物語

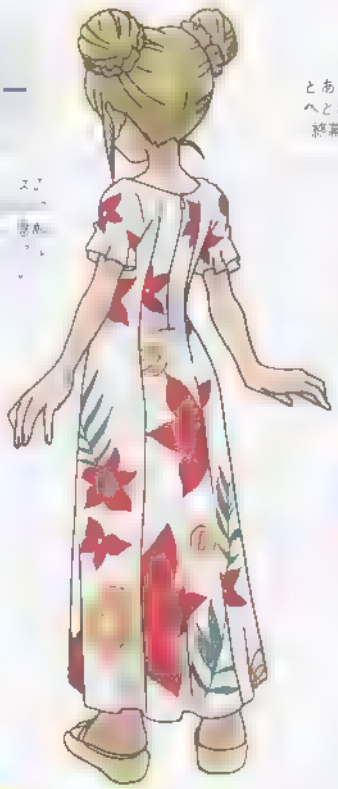


チヒヴィーテ

フィーネ

とある理由から世界を終焉へと導く存在。語るも終幕

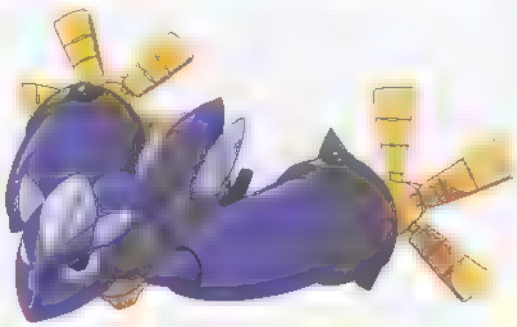
ムームー



VTサルツキーゼロ

ヴィーテ娘が駆る空飛ぶエトボキャボット

ヴィーテが乗機とし、いつも彼女と一緒にいるエトボキャボットDのサルツキーのプロトタイプである。ほかのエトボキャボットのプロトタイプはすべて破壊された模様。さらに現在のエトボキャボットはメボットの支援を目的としているため合体機能があるが本機、その機能があるかは不明。作中でも語られてない。



虚無(きょむ)ヘボット

ヴィーテの魂を持つオリジナルヘボット

壊れてしまった白ヘボット。ヴィーテの魂を移植した姿。頭、ダイネンがさされている。ダイネンの化身であるヴィーテの魂に合わせて巨大化しており、全高数十km。すべてを消し去る能力を持つが、新日カルデットの捨て身の攻撃で世界の終焉が回避される。

起動した直後ザ・ワールドを聞きながら彼女とゴロゴロしている。

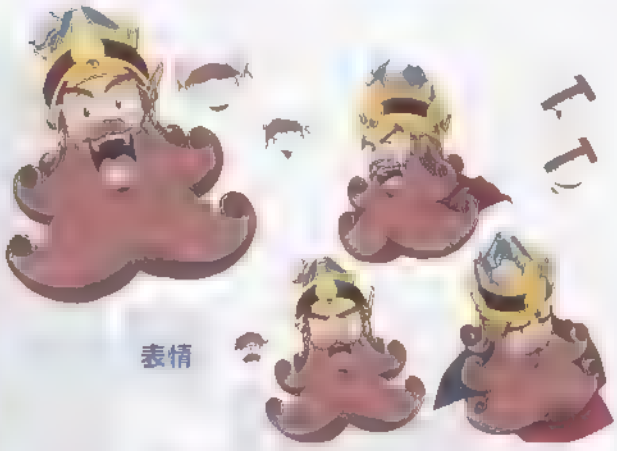
最終話で再登場した虚無ヘボットだが、主題歌ボット大集合シーンとメルヘン幕間に消滅。

ジル・ハナジール
-JIRU-HANAJIIRU-

CV：[illegible]

ネジルの父にして ネジが島王国の王

ネジが島の国王で、ネジルとチギルの父。五七調の口調が特徴的。ネジルのためにキングスボキャのレベルを下げるなど親バカな面もボキャネシカルナットの一角として、主に後衛でボキャネジによる支援と戦闘指揮を行っていた。かつては優男でなかなかのイケメンネジルが幼いころにナグリがチギルを連れて修行の旅に出るが、それも彼の思惑が示唆されている。自分とのボキャバトルに敗北したネジルをネジ集めに向かわせ、ヘケチキコンビを呼び寄せるなどヘボットのレベルアップと来たるべき戦いに向けて策を弄していた。妻のナグノに言わせると優しくて頭脳派、その性格と知性はチギルに受け継がれている。



表情

見た目の威厳とは裏腹に性格は軽め。悩[illegible]良きカナムナ好きでナグノの好み、全オセ[illegible]でもオールディスたち同様、[illegible]情報を持[illegible]世界の秘宝を知[illegible]る

現在はナグノ、ジル下[illegible]呼ばれるが、もともとはナメちゃん呼ばれ[illegible]ナグノと比較すると[illegible]高かった。彼女、新たに実験台[illegible]を続ける

ナグリ・ドツーキ
-NAGURI-DOTSUUKI-

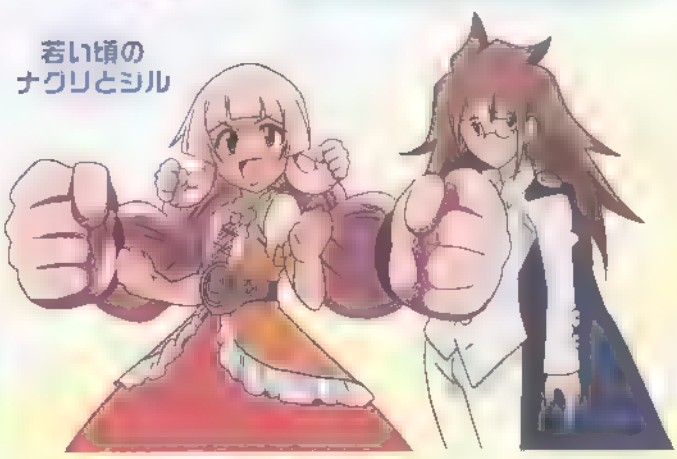
CV：[illegible]

ネジが島最強を誇る格闘大好きなネジルの母

ネジが島一の格闘家にして、シルの妻であり、ネジルとチギルの母親。筋肉至上主義で、身体のあらゆる筋肉に精通している。シルやチギルには厳しいが末っ子のネジルにはちょっぴり甘い。年相応に老けていくほかのカルテットとは一線を画しその外見は変わらない。いわく「永遠の18歳」。一人称は「わっわ」で語尾は「ワシ」。最強の道を極めたのち、ネジが島を最強格闘国家にするのが野望。武者修行の旅では各地の猛者を倒してはボキャネシ格闘技を広めていたため、彼女を慕うと同時に強く恨む弟子たちがあふれかえっているらしい。実は太陽系会議海王星の代表。そのため世界の秘密を知っており、ボキャ美やモエカストルオを鍛えることで、世界の終焉への対抗策としていた。

表情

若い頃のナグリとシル



キングスボキャ -KING'S VOCA-

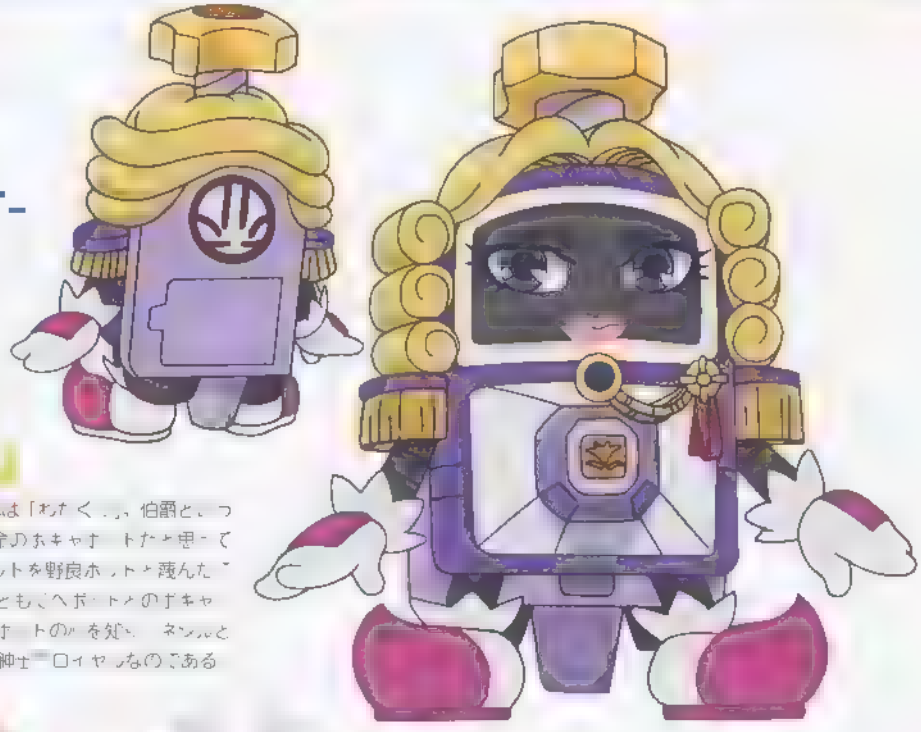
ジル国王の相棒である王様のようなボキャホット

頭、王冠のネ、を持つシ、国王の相棒のボキャホト」、ルの五十調の口調、「字だ、」「字ボっす」と、ち、ち合いのキをれている国王のパートナーだけあて、そのレベルは高く、88レベルはネジが島最高。語尾は「ボキャ」。ボキャ、トルてネ、ンを勝たせたいルの願いを受けて、ボキャリーマンズの作ったンョホネンをさし、ンへレカマイナスまて落ち込んだこともある。

ノリオ -NORIO-

ノリノリケ島に住んでいる旧ボキャネシカルテットの一員

ノリノリケ島に住んでいるボキャネンカルテットの一員。一人称は「ワシ」で語尾は「だぜ」。通常は老人の格好だが、本気を出すと筋骨隆々となる。なお、見た目に反してカルテットではジルとともに後衛を担当していた。ノリオの相棒はなんとサイコロのボキャボット、ノリノリネンのノリ、ナ、ロホンとは生まれた時からのライバルであり、かつてボキャトルに敗れてノリノリネンを奪われてしまうが、のち、王宮に乗り込みこれを奪還している。また、かつてナクルに好意を寄せていたが、ナクルがジルを選んだので失恋。



ロココット伯爵（はくしゃく）
-COUNT-ROCOCOT-

ネジが島王宮に仕える優雅なボキャボット

ネジが島王宮に仕えるロイヤルボキャボット。一人称は「わたくし」。伯爵という肩書きであって口調は上品かつ丁寧。嘘が誠かネジの運命のボキャボットだと思っている。そのため現在のネジルのパートナーであるヘボットを野良ボットと蔑んでいるも、ネジルとヘボットが仲たがいした際はネジルとともにヘボットとのボキャボット勝負に出かけ、バトル中にスケスケネジルが「ヘボットのバカ！ネジルとの婚約を勧めて辞め、身を引くなど、その精神まで紳士でロイヤルなのである。

メイドーによ -MAID-NYO-

王宮の人々のお世話をするネコのようなメイドたち

ネコが島王宮に仕える猫のような顔をしたメイド。ネジルが王宮を出るまで身の周りの世話などをしていた。それぞれ、番号が振られており、総勢3万人はいるとされる。また個体ごとに体の色が異なる。なかには黒魔術を身につけたネコ魔女メイドによる3号が暗躍しており、王女入れなかった恨みを晴らすためエトボキャボットの復讐を企んでいた。メイドによ以外にもメイドボットと呼ばれるボキャボットが多数王宮内での人たちの生活の補助など諸事を取り仕切っている。

メイドボット

ネコ魔女

カットビタイガー
-KATTOBI-TIGER-

走り出したら止まらないトラのエトボキャホット

最のエトボキャボット。疾風爆走レーサーの異名を持つ、エトボキャボットの中では最も初期から登場する。気が短く、スピード狂でアクセルモードからレーシングカーモードへと変形できる頭、ントン原のトラトラネンがさせておう。ヘボットと合体するとカートヒヘボートとなって高速移動が可能に。一人称は「オレ」、語尾は「タイ」、口癖は「タイタイタイ」。

ハクセンチョウ
-HAKUSENCHO-

相棒のトリッキーとさすらう トリのエトボキャホット

西のエトボキャボット。背中には相棒でコンパス型のトラトリネントリッキーを乗せていて、緒に広い海を漂流している。一人称は「私」、語尾は「スワ」。ヘボットと合体するとヘボセンチョウになり水上移動が可能になる。さすらいの船長と呼ばれよくさすらっているがそれは不良なトリッキーがコンパスとして機能しないため。また、歌をきくと踊ってしまう呪いがかけられている。

トグロール
-TOGUROLL-

熱いものに水をかけるヘビのエトボキャホット

巳のエトボキャホット。とぐろを巻く体全体がヘビヘビネンになっている。普段は消化活動、楽しみ、灼熱の消火隊と呼ばれ、尻尾とにある放水銃から放水して鎮火する。またヘボットと合体するとヘボロボとなり、土星を貫つ、破壊するほどの威力を発揮する。実はトイレの専門家で、その形状からよくブツブツと間違えられ、トイレに流されそうになることもしばしば。

ネジアリボーイズ

DJサルッキー
-DJ SARUKKY-

韻を踏むのが得意な
サルのエトボキャボット

[illegible]のエトボキャボット。背中にターンテーブル型のサルサンネジを持ち、ヘボットと最初に合体してDJヘボットになっている。また序盤はヴィーテによりヘボネジコンビの元に派遣され、ネジ[illegible]にヘボットの機能などについての説明役もしている。一人称は「オレ」、口癖は「ノナーナ」、口調は[illegible]風で絶えず押韻[illegible]ネアラビートマスターだYO

スカイラビット
-SKY RABBIT-

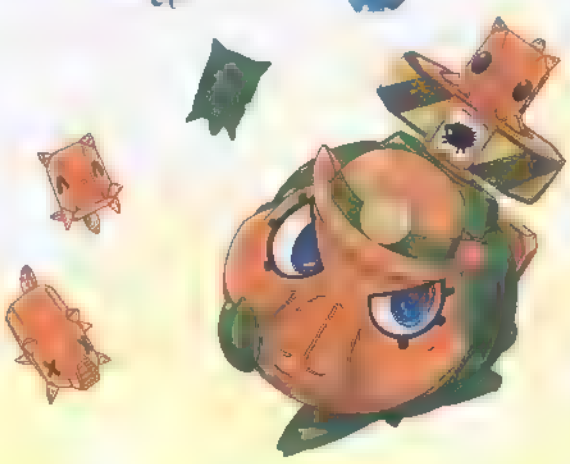
空からスイっと荷物をお届け
ウサギのエトボキャボット

卯のエトボキャボット。ネジの月の出身。耳を使って空を飛ぶことができ、普段は郵便配達員を[illegible]ている、人呼んで宙からの特急便。弱点あるのは亀便ポスト亀のウサウサネン。一人称は「オラ」、語尾は「ぴよ」。ヘボットと合体するとスカイヘボットに。また、耳はヘボットの足につけることでスキーモードとなり、雪[illegible]を滑走することもできる。ネジ[illegible]ウィーテからのお届け物を配達していた。

ダディボア -DADDYBOAR-

4人の子供たちの世話をする
イノシシのエトボキャボット

亥のエトボキャボット。背中のエトネジはイノイノネジ。子連れ破壊王の名の通り、イノイチロ-からイノシロ-まで4匹の子供を連れた、子育て大好きな熱血親父。さらにはカウンセリングの心理学を学んでおり、なんでも破壊して四角くしてしまうヘボットと合体するとダディヘボット。一人称は「オレ」、語尾は「イノ」「ブヒ」「のブ」などトクに[illegible]を「トイレの神様」と呼んでいる[illegible]ノサンと、ご奥さんがいる。



ハッカネズミ
-HAKKANEZUMI-

CV：下山吉光
ネジマウス・第一形態

情報収集が得意な
ネズミのエトボキャボット

子のエトボキャボット。背中にマウスパッドと「わら」が口癖でちょっとイヤミなネジマウスというネズミの乗ったネズネズネを持ってる。口名の巨撃者の名の通り、情報収集やセキュリティへの侵入など電脳世界に関することならなんでも得意なネシが島一の天才ハッカー。ヘボットと合体するとハッカヘボットになる。一人称は「ボク」、語尾は「チュウ」「ス」など。

ネジダケボーイズ

呉多島デンタウロス
-KURETAJIMA-DENTAURUS-

CV：

人生はハイシャ
ウシのエトボキャボット

丑のエトボキャボット。お尻、歯型のウンウンネシがついてる。ヘボットと合体するとヘボタウロスになり武器としてドリルが装着される。異名は笑う藪医者、チビタウロスという助手を連れてあ　れは　けっこう司会者をしていたが、モゲドリル星人に操られ偽の歯科医師になり人生の敗者という悲し　面も。マメタウロスという兄弟を連れた　タウロスとその弟がる。語尾は「モ　」、癖は「歯磨きするモ」。

ネジダケボーイズ

ゲキアツドラゴン
-BURNINGDRAGON-

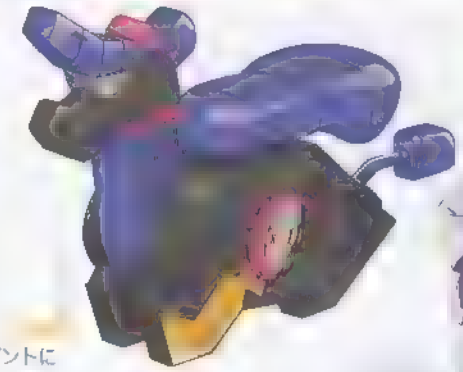
CV：黒田崇矢

抜群の料理の腕前を誇る
タツのエトボキャボット

辰のエトボキャボット。炎型のタツタツネジを持っている。普段はゲキアツ飯店で料理人をしており、燃えよ料理人の一つ名で、食べた者を笑顔で気絶させるほど美味い料理を作る。また、世紀末で救世主な兄、の兄弟たちとゲキアツ飯店の名の座をかけてクッキングバトルを繰り広げた。ヘボットと合体するとゲキアツヘボットに。一人称は「オレ」。語尾は「ドラ」「ドン」「タツ」など。

JKゲキアツ

ネジダケボーイズ



ネジタケ
ボーイズ

チャラブレッド -CHARABRED-

チャラいか熱いウマのエトボキャボット

年のエトボキャボット。背中のサドル型ウマウマネジはヘボットにささるとリ　ゼントになる。少々チャラい性格だが、きれいな瞳を持ち　仲間思いで曲がったことが嫌い。オラブユ　のファンにしてロックと歌とダンス好き。別名音速のチャライダー。本体はエンキギター型へ変形し、ヘボットのネジ魂部分と合体してチャラヘボットになり、ヘボットの性格もチャラくなる。一人称は「オレ」。口癖は「ウマ～くいかねぇ～人生ばねぇ～」など。

ネジタケ
ボーイズ

ダガシープ -DAGASHEEP-

恋を求めて旅をする ヒツシのエトボキャボット

未のエトボキャボット。綿あめ型のヒツヒツネジを背中の鉄板部分に装着　ている。非常に、惚れっぽく　女性を見るやすく、告白しフラれて、その度に、妹たちの名を叫ぶ。人呼んでフーテンのメ　さん　ボキャ美、惚れてから失恋女　筋　ボキャ美を愛すぎて罪アサ　メタル、収監され派遣屋をって　イボットと結婚するとボン　ンになる　一人称は　オイラ」、語尾は「メエ」、口癖は「だがしかし」「ホンた！」など。

ネジタケ
ボーイズ

ポリドロケン -PORIDOROKEN-

お巡りさんとして正義を愛する イヌのエトボキャボット

成のエトボキャボット。体全体がシルクハット型のイヌイヌネジになっている。通称・イヌのおまわさん。　重人格で昼間は正義感、燃える警官だが　夜、なるとホ　トロトロの人格が現われ怪盗となる。この時にヘボットと合体するとポリドロヘボになりスカイラビット同様空を飛べるようになる。警察組織のなか　ネンが島　き、てボットロ　ちをナクリ集めの警察を組織　ている　一人称は「我輩」、語尾は　ワ　　怪盗のときは「　ャー」。

ネジタケ
ボーイズ

ボキャメンテ夕子（ゆうこ）

-VOCAMENTE YUKO-

CV：藤井ゆきよ

古井戸夕子（ふるいど ゆうこ）

ゴッネジ界の案内人にして純正ヘボットの現パートナー

ゴッネジ界（ゴッドネジランド）の案内役として、社長と呼ばれるウマ汁の下で働いている。もともとはネジ柳ユーコの没キャラで、ハッピーカラフル村にいた古井戸夕子。ネジルを没設定名であるネジオくんと呼ぶおしとやかな生徒会長キャラだった。ハッピーカラフル村の事件収束後、仲間たちはシュレッダーにかけられ、彼女ひとりが助かる。その後、ヘボットたちの地獄めぐりに際してゴッネジ界の案内人・ボキャメンテ夕子に改名して再登場。正式にサブキャラとなったため色もついた。性格も一変し、すっかり陽気でイタリアーンな巻き舌口調で、語尾は「メンテ」になった。ハッピーカラフル村での事件の顛末からヘボネジコンビを恨んでおり、メンテ、かこつけて彼らとヘクトゥ、虐待の限りを尽くすなど過酷な扱いをしていた。

生徒会長キャラ　　ナ　　ン　サ
口　ァ　と　　た　格好、
ボキャメンテ、な　　も特、夕子
な　性格は明るく、ナ　的な
ン、は暗色系で構成され、おい地味

キスメカ

ハッピーカラフル村で　　き使わ　　ま　サ　、乃夕子　そもそもは　ネジオくん（幼馴染で）　部の副長兼生徒会長と　　設定のこと

事務的解決を　及ですサ　たク　ン　序　　ィ　ン　ン　ナ　務務だが、と　ン　夕　　ける　それを恨みま　く見　めつ　なぜか　走るな古井戸ちゃん　第2部ク

キョ　悪「巻き舌ヤ　タ　ア　な陽気なナイトさん生すま　た　と自称の古井戸改めキメ　ナ夕子村が完成されたの　　ィ　界、行ゃ　ん「働　　る

ナ　ト　　娘「記憶でもタイ　ま様、連　ナ　　る　ナ　そ　ま　キ　　ク　ナ　ナ　ナ　ナ　朗　ク　　ゃ　今回カ　ン登場　カ　ま時、同様　訓練を受　ク　ナ

ウマ汁の配下であったボキャメンテ夕子と純正ヘボット。ウ　ナ　き　な　最終戦、も　ま　ン　ュ　ン　ヌ、かけられたはずの没キャラたちと再会している。

女教師ユーコ
-TEACHER-YUKO-

CV：藤井ゆきよ

ゴッネジ界で補習を担当する厳しい地獄の女教師

地獄もといゴッネジ界でポキャボットのキャクを指導する女教師　ポキャメンテタチよ年齢が高めて、ネジ柳１　Ｊと同しくらい。釣り目で頭に角型のカチューシャをつけている。「壁にドーン」「ハートにズキューン」というセットを繰り返し言わせており、上手くできないとお仕置きとして資材を口に放り込む　最終戦、参加したポキャメンテタチと違い　ずっとゴッネジ界にいたようで、第50話でメンテを終えたチホットを鬼と一緒に見送って、る

ア　タウンマ　ク　ポキャメンテタチとキャラクト　ド　修羅活動、勤　ん　ど　踊　イ　ラストは「虫歯ドリル童頭」。

鬼
-ONI-

CV：[redacted]

ゴッネジ界ではたらく鬼のおじさんたち

地獄の獄卒　かと思ったら地獄の社員　ゴッネジ界は　的会社組織らしい。赤、青、黄、緑などのカラフルなおじさんに鬼教師１　Ｊ同様のカチューシャをつけている（ただし頭はバーコード）。品質検査担当で、世に出荷する前のポキャボットを壁に打ち付けて耐久性を確認するなどの業務に就く。なお、ヘボットは出荷時にズルをしていたため、この検査は受けていない模様　タその過去の遺恨によってネジルも壁に打ち付けられるなど、同様の検査を受けさせられた。以降も女教師１　Ｊとともにモブキャラとして登場している。

春風(はるかぜ)ムラキ -HARUKAZE-MURAKI-

守秘義務って、ナニそれ？ 世界を股に掛ける迷探偵

くーるじゃぱん出身の自称・世界を股にかける探偵。依頼により王宮にあるという『ネジが島クロニクル』を求めてネジが島にやってきた。が、何とか手にしたクロニクルを見ておかしくなってしまう。以降もネジレジェンドを所持し失踪した好事家失踪事件の調査や、消息を絶った南極探検隊の捜索など精神衛生的によくなさそうな事件ばかり追っている。最終的に月雄日が縛り返されている事実に気付く

キラキ・ラ・ムー

春風(はるかぜ)ヘイミ -HARUKAZE-HEIMI-

父親思いで行動力もある 春風ムラキの愛娘

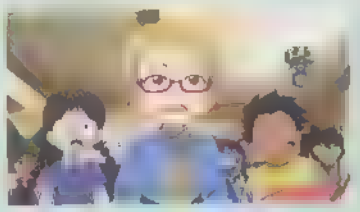
春風ムラキの愛娘。ゴッドネジ学校に通っている。ネジルが転校してきた際には隣の席に座っており、彼を校舎裏に呼び出すヘイミがネジが島やってきたのは、ネジが島、来たことまかくなってしまった父親の復讐のためだった。ネジルへの復讐を果たしたあともネジが島に留まり続け、インスマ浜ではキラキラネジの主、キラキ・ラ・ムーへと変身（一度変身すると次に変身できるまで1万年かかる。南極探検隊の調査も同行してくる

水着

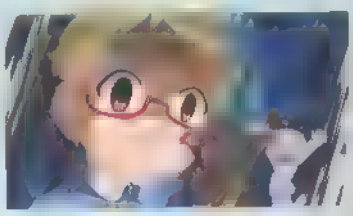
ユート -YUTO-

なかなか報われない優等生

ゴッドネジル学校に通う優等生然とした少年。ヘイミに注目してもらいたくて転校してきたネジルと張り合うがことごとく失敗する。また最後にMCネジとの裏取引でメロメロネジを手に入れていた。のちにこのメロメロネジをもってネジフェス参加しようと試みるも、予選があることを知らず不戦敗。南極探検隊の捜索時は、ムラキとヘイミに同行し、急遽ドクター役になるも、研究室に紛れ込んだネジルに取り込まれた



ヘイミへの好意もあって転校してきたネジルにライバル心を燃やすのだが、えこひいきと物語のセオリーを無視するネジルに完敗



ヘイミ風にキラキラネジの役割に向いていたのだろう。捨てヒロイン同様扱いフラグ役を与えキラ

パチボット -PACHIBOT-

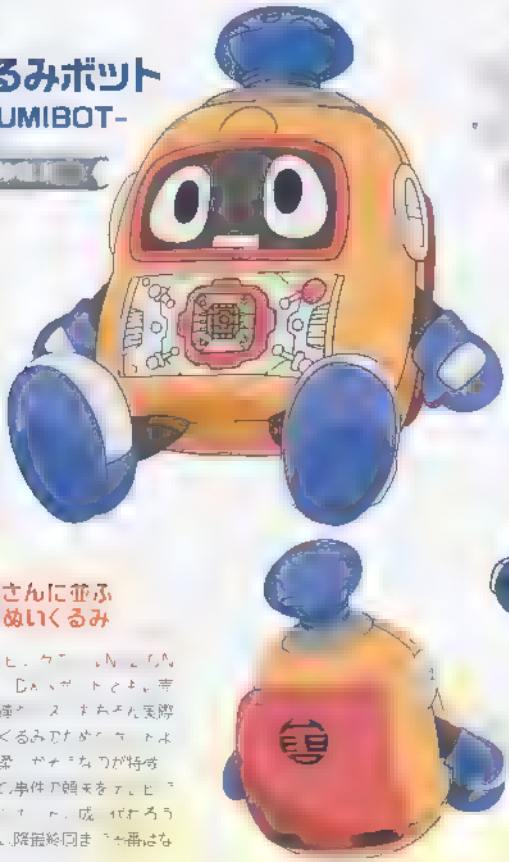
ヘボットに似せて作られた悲劇のホキャボット類

ソフビット -SOFUBIT-

ヘボットを師匠と慕うソフビ製のヘボットクッズ

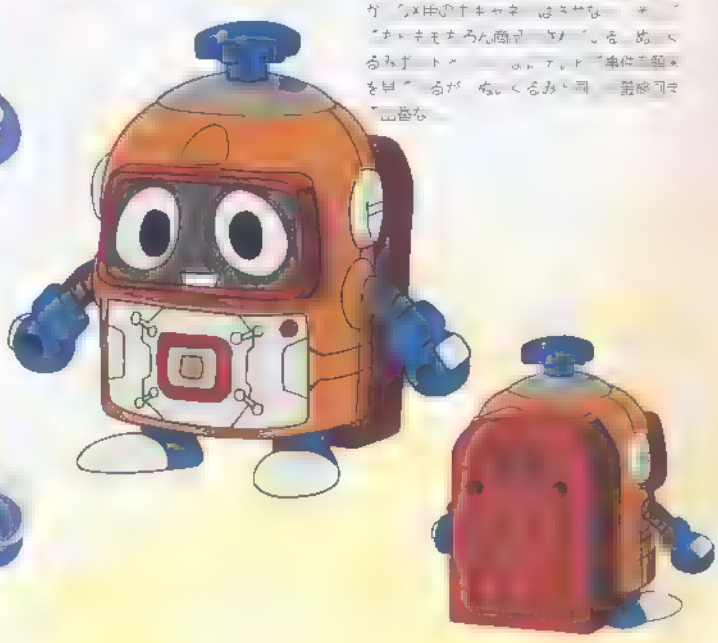
ぬいぐるみボット -NUIGURUMIBOT-

おもちゃ屋さんに並ぶヘボットのぬいぐるみ



ガシャボット -GASHABOT-

カシャポンで売られていたヘボットのプラモデル



ナガナガ丸

CV：

ナガナガ丸は、その能力で物体を長く伸ばすことができるが、可愛いぬいぐるみ以外では使えないため、ゴミ置き場に放置されたり、ゴミ収集車を追いかけたりする。

フエール

CV：

フエールは、エアエネルギーを増幅する力を持っているが、ケンカっぱやくて、すぐにエアエネルギーを吐き出してしまうため、使い続けるためには、エアエネルギーを蓄えるエアエネルギー袋が必要。

ギャクラン

CV：水中雅美

ギャクランは、エアエネルギーを増幅する力を持っているが、ケンカっぱやくて、すぐにエアエネルギーを吐き出してしまうため、使い続けるためには、エアエネルギーを蓄えるエアエネルギー袋が必要。

ネバネバット

CV：

ネバネバットは、ネバネバした体液でくっつくことができるが、ヘボットを諦めてもらうため、ネジい…絶対、諦めないネバネバット。

ズラズーラ

CV：

ズラズーラは、ケンカっぱやくてよく…ようサボり癖を…ゲンにしたりズラを出したりと、地味に…ジャー美…ゴミ収集車番号77番。

スケスケッティ

CV：

スケスケッティは、ゴミ収集車番号1番。指…ルを見通す事ができる。スケネ…のまでガイコツのようなボキャボット。能…ます…生意…を…ネ…と…ト「…謝に…ス…スケ…

ヒエヒエール

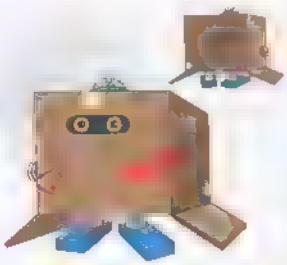
CV：

ヒエヒエールは、ネ…ケ…サム…キャラを…する…エナ…ネ…と"影うす同盟"を結成するも、お払い箱…ヒエ…が…ヒエ…ため…同…する…エ…

ジャー・モジモジ

CV：

ジャー・モジモジは、電気ネ…ト盤のネ…キャラ…ネ…ト…ネ…ネ…ヤ…ト型の…屋を…ト…る…刺…ー…ネ物「…ト…ネ…ネ…をよ…ネ…ト…



コソコソット

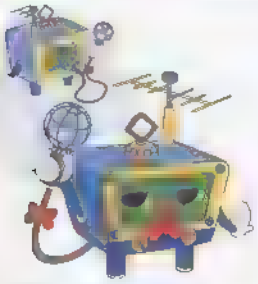
CV：

コソコソットは、…な…ネ…る…ネ…ネ…キャラ…ト…ン…を…ネ…口癖は…ン」サ…ー…い…踊…ネ…ー…ネ…ネ…ン…ネ…ネ…ネ…無…島…生…ネ…

ノリノリだーいロボ

CV：

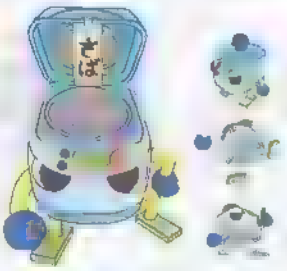
ノリノリだーいロボは、ネ…を…ぶ…ネ…ン…ネ…ト…ネ…ネ…ネ



マジマジP

CV：手塚ヒロミチ

実況が得意なキューカイネ人。テレビ[illegible]



サバサバイバル

CV：[illegible]

サ[illegible]

無人島に漂着したヘボットたちを罠にか[illegible]

チョッキン

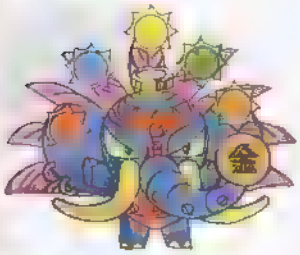
CV：[illegible]

ワサキ[illegible]ロボドリルとともに登場ノ[illegible]

ノロノロン

CV：日野由利加

[illegible]



タマタマット

CV：—

土星ネ[illegible]

ボロボロット

CV：日野由利加

土星ネ[illegible]

バシャバシャット

CV：—

[illegible]

須多田 スター

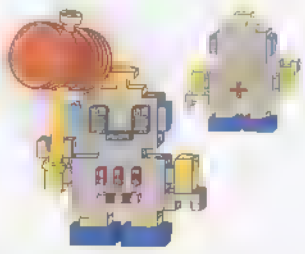
CV：[illegible]

芸能人は[illegible]

メロメロス

CV：[illegible]

[illegible]



ピココ

CV：[illegible]

[illegible]

津留戸 スベ太郎

CV：[illegible]

[illegible]

オラオライダー

CV：[illegible]

オラオラ温泉ホテルのネジ配人。一撃[illegible]

チマチ マチ子

CV：[illegible]

[illegible]

トキトキング

CV：[illegible]

チマチ[illegible]

トキトキングレートPG

CV：[illegible]

黒いトキトキネジの主にして、トキトキネジの総元締めという、あっがたい御[illegible]

ビリービリーン

CV：[illegible]

雷様[illegible]

カキカキーン

CV：[illegible]

[illegible]ネジの[illegible]対象[illegible]色を[illegible]るカキカキーン[illegible]主。[illegible]ータムゥ王[illegible]協力[illegible]。[illegible]ポイントが貯まった[illegible]サイ[illegible]ち、色を[illegible]やるのかはナゾ。

テルテルン

CV：井上[illegible]

[illegible]ネジ[illegible]主。[illegible]ータムゥ王[illegible]協力した。没[illegible]サイ[illegible]ネジ[illegible]際[illegible]は、彼が持[illegible]ネジ[illegible]カキ[illegible]が[illegible]られた

チョリー・ムカムカ

CV：[illegible]

[illegible]する[illegible]ムカ[illegible]で[illegible]称[illegible]チョムカ[illegible]ネ[illegible]過[illegible]すぎ[illegible]お腹がピーする。グチッター[illegible]で知り合ったスチャットと会[illegible]め、ネ[illegible]やってくるのち結婚[illegible]そとも[illegible]。

プリプリトニー

CV：[illegible]

プリプリネジの主ノ。。その姿はとう[illegible]ネ[illegible]能[illegible]ネ[illegible]ネ[illegible]を[illegible]すと[illegible]もり[illegible]ィスクムを[illegible]過[illegible]服を[illegible]ネジ[illegible]を[illegible]使してパニックを起こさせた。

魔王バーグ

CV：[illegible]

[illegible]クネ[illegible]ます[illegible]いっしゅ。バグった世界のボスキャラとして[illegible]ヘボネジ[illegible]ンヒの前に現れるバグ[illegible]、[illegible]ぼ[illegible]ため[illegible]ム[illegible]の力を使[illegible]世界を[illegible]

ムシャ武者

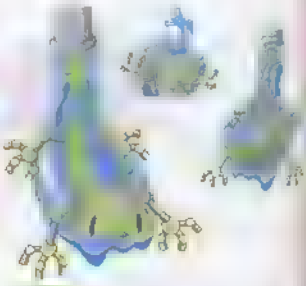
CV：[illegible]

[illegible]ムム、ヤネノ主[illegible]ネが[illegible]、[illegible]おっ[illegible]お腹がすいたら[illegible]とができるでござる。なお、ボキャ美ボーイズのひとりで会員番号は10番。益荒男

ニコニコット

CV：[illegible]

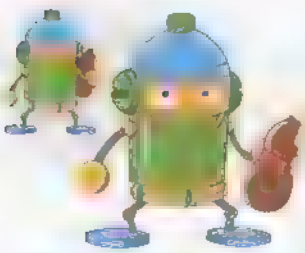
[illegible]ネジの主。姿かたちが全く同じのニコイチなボキャボット。ニコニコシンキングは神国館[illegible]勇者ノ[illegible]トとして登場[illegible]た。また、彼自身は最終話のラストにのみ登場[illegible]ている。



ミズミズキ

CV：[illegible]

[illegible]をまと[illegible]ス[illegible]ネ[illegible]主[illegible]が[illegible]水[illegible]管[illegible]ー[illegible]か[illegible]他[illegible]て[illegible]るでガ[illegible]ネノ。屋台のボキャボットにアキータ、惚れてしまい、フリフリット、シャレ[illegible]レ[illegible]とも[illegible]単[illegible]自そ。



フリフリット

CV：[illegible]

ノ[illegible]ネ[illegible]主[illegible]ノ[illegible]ナ[illegible]ガ[illegible]めた[illegible]ー[illegible]をキ[illegible]ー[illegible]る友[illegible]ーも[illegible]ト[illegible]に誘われて[illegible]ンヤ[illegible]ー[illegible]ヘキ[illegible]とも[illegible]ち、[illegible]屋[illegible]を[illegible]ます。

よく みてる

CV：[illegible]

[illegible]ナ[illegible]キ[illegible]ー[illegible]ナ[illegible]ー[illegible]考[illegible]探偵[illegible]家[illegible]名[illegible]事[illegible]物事[illegible]よ[illegible]ー[illegible]る[illegible]解説者として最適ナゾ。なお、ナゾナゾ[illegible]ー[illegible]ナ[illegible]ー[illegible]は[illegible]の登場する[illegible]ー[illegible]学校[illegible]ー[illegible]ー[illegible]。

ボコリ・ボコラーレ

CV：[illegible]

[illegible]ネ[illegible]な[illegible]ー[illegible]ュ[illegible]ネ[illegible]ト[illegible]キ[illegible]ボキャ[illegible]ス[illegible]者[illegible]ー[illegible]ー[illegible]第[illegible]眼[illegible]ー[illegible]す[illegible]な[illegible]を使[illegible]ま[illegible]ネ[illegible]な[illegible]ー[illegible]ネ[illegible]す[illegible]ー[illegible]ー[illegible]ー

コロコロット

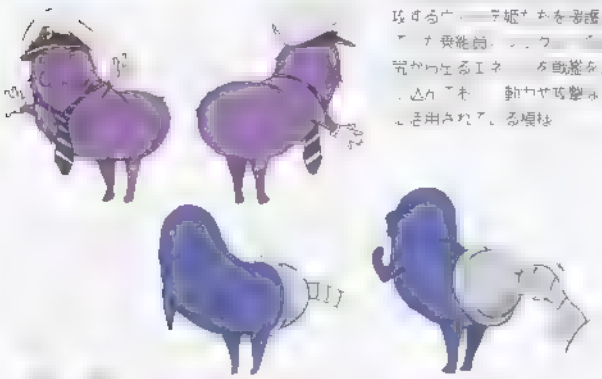
CV:

爆笑漫画が毎週○年もこのような姿
○○物語をなぞる特○ま
○○○

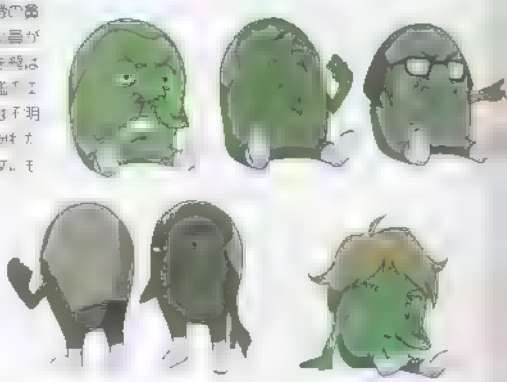
ネイルガンドラゴン -NEILGUNDRAGON-

頭から針を撃ち出す次元ネジの守護者

シリクルー&カンチョー艦長(かんちょう) -SHIRICREW&KANCHO-KANCHO-



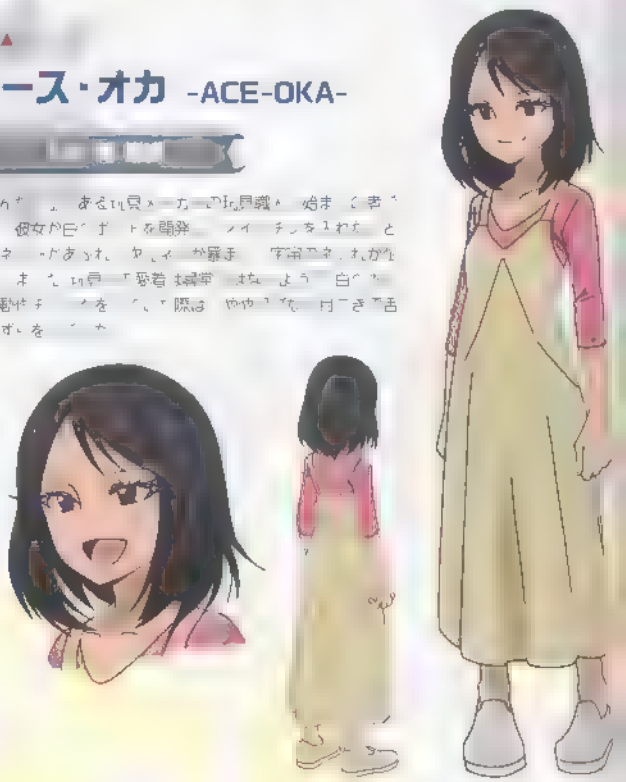
ハナクルー -HANACREW-



MCネジー -MC-SCREW-

実況ネジー　おしゃべりネジー

エース・オカ -ACE-OKA-

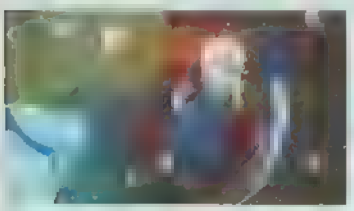


プルート
-PLUTO-

CV：藤井ゆきよ

冥王星を司るユーコによく似た女性

巨大な鎌を持った女性。自称のファーザーであるユーノを気に入っており、彼女、自我が芽生えたことを告白がてこした。映画館ではヘボネジコンビに干渉するため、映画の神「映画トト」として出現「共通」てとハティとともに、ヘボネジコンビの人格を入れ替えた。その後ヴィーテと遭遇し窮地に追いこまれるが、ハティに救われ脱出する。



ユーコをデリートしようとしたことについて、ヴィーテなを非難するプルート太陽系会議中でも事態へのスタンスは様々。

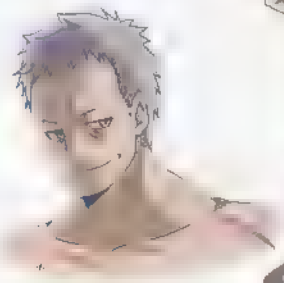
全てのタイプ山ヨヨヨヨもっと驚異的、強度イノ原子崩乱、また「」様を危険視していた

バッティ
-BATTY-

木星を司るクールな雰囲気のおっさん

逃亡中のネクサス型イケメンアントロイト」を自称する銀髪の男性当初はスチャットのハンドルネーム的存在かと思われていたが、後に太陽系会議の員であることが発覚。フィーネの攻撃からブルートをかばってデリートされてしFO、なったかと思われたが、映画館の清掃員としても登場していた次元ネジ決戦ではメンバー中の唯一の敵側として出現ノルトの前に立ちはだかった。

ヴィーテに「ネクサス型イケメンアントロイト」と言われてFO妻化身に。しかしその後のシーンでは、映画館の清掃員妻の元バティも登場している

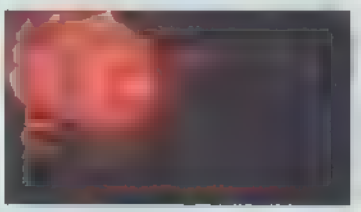


ウマ汁（じる）
-UMAJIRU-

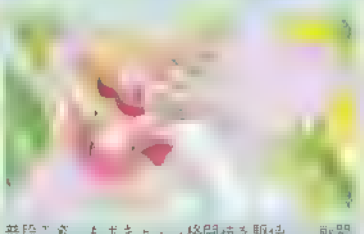
CV：手塚ヒロミチ

地球代表の座に就くゴッネジ界の番人

エトネジ界の番人で社長と呼ばれてナヒキニ姿のおっさん。かつて次元ネジを地球ごと消滅させるべきと主張し、地球を救おうと考える他の会議メンバーとは対立関係にあった。かつて対ヘボキャネカルテットとの戦いに敗れ不本意ながら太陽系会議の地球代表に就任。ネジルたち新ボキャネカルテットと対峙した際は、乱周回でエトボキャボットを破壊したと発言してる



日カルテットとの戦いでは、巨大な隕石のような体から、炎の弾丸を飛ばして攻撃していた。しかし4人のコンビネーションの前に敗北。



普段ではキャラ格闘技を駆使し戦闘が可能新キャラクターとして戦ぶく、フニャノ拳」を発動していた

サートゥルヌス
-SATURUNUS-

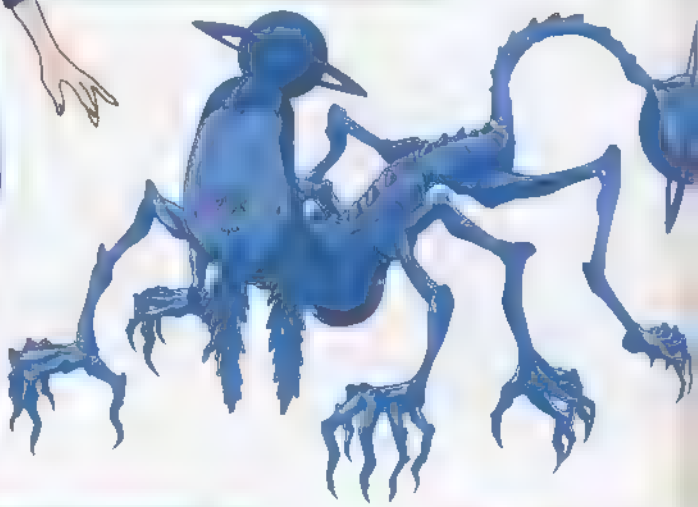
CV：[redacted]

5億年の時を生きる土星代表の少女

土星バアを名乗る、ネンたちの前に現れた女性。土星バアの姿はオ　ハ　ジャケットで　本体は頭部に乗り込んでいる　お金が意地汚く　母デサインたちをたまってインチキ音声をかけ　パチポートを大量に生産して売　たっと儲けるためには手段を選ばな　先代のネジ王たちが　趣味　生きるため、引退しオーシディスに引き継いだ。初恋の相手・ヘボットを守るため、　分身のボキャ美を使ってヘボットに送り込んだが

スゴスゴインダーネジがネジ王のファンドから力をコピーしてしまった件について、珍しく真面目　オ　ンテ　スを開　詰める

土星バアア



トウル子（こ）　-TWURUKO-

CV：[redacted]

水星を司る軽いノリのお姉さん

特徴的なイントネ　ンで話すトカゲのような女性。ヘボットのヘボーンでネジ屋のかわりに登場して以来、モブキャラと交　って現れ　たが　後に太陽系会議の　員だったことが明らかになった　しかしフィーネの侵食が進むヴィ　テ姫にデ　トされて　ま　その後は記憶を失った状態で映画館の受付係〝山田〟として登場した。次元ネジでの最終決戦では記憶を取り戻した状態で復活し　ムネキ　ヘイ　ト　トたちのピンチを救った

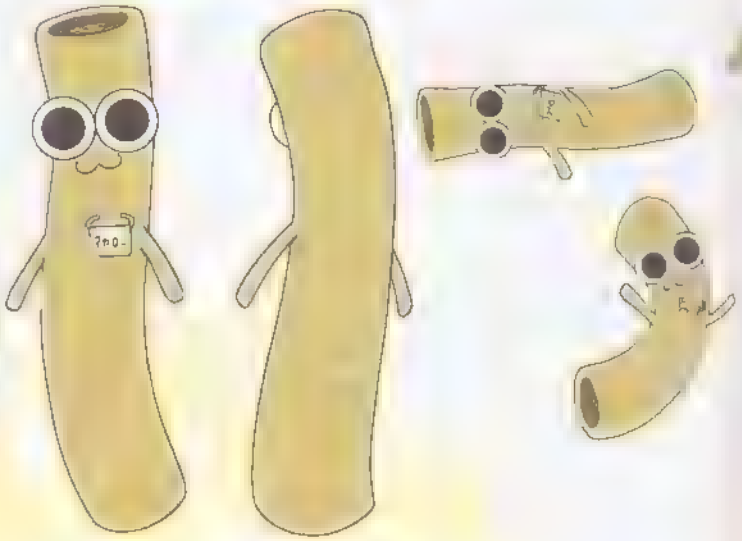
トウル　　ず　　ネンが向かった映画館で受付係をやっていたが　皮肉を見ても　無表情で感を覚えるだけで　初対面のような態度だった。

マカロニ
-MACARONI-

CV：内田夕夜

いつでもどこでも神出鬼没なもの言わぬ天王星代表

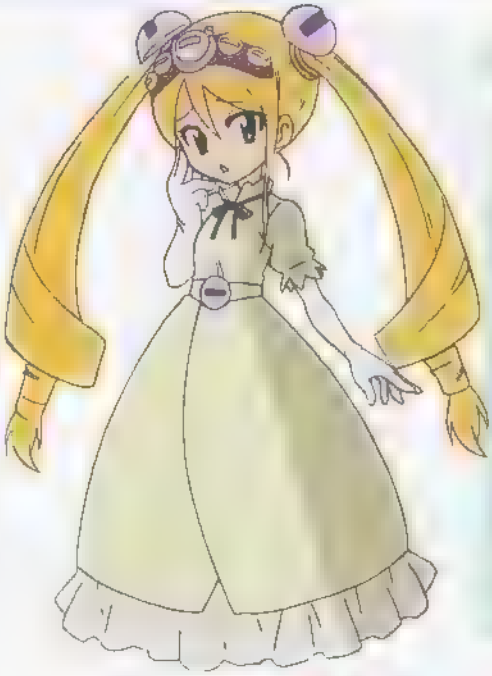
ネンたちの周辺にたびたび出没する謎のマカロニ。言葉は喋らず　もっぱら屁をこいている。太陽系会議のメンバーが集結した場で天王星の椅子に座っていたが、それを見たパッティが「いつから天王星代表だったのか？」という旨の発言をしており、ごく最近就任した可能性がある。他の惑星代表はヴィーテにデリ　トされた際に交代していたが、天王星の前任者がどうなったのかは不明。



カスリ姫 -PRINCESS-KASURI-

カスリーナによく似た金星代表のお姫様

カスリーナによく似たお姫様。ボキャバトルレースでボキャの壁の裏毛に絡まって登場し、助けてくれたヘボネジコンビをゴールまでのワープゾーンへと案内した。その後もゲームのキャラとしてなんどもたびたびネジルたちの前に姿を現していたが、太陽系会議のメンバーであることが明らかになった。次元ネジの最終決戦、ほモエナイとともに、駆けつけたソルジャーボットに囲まれるモエルカストノオを助けた。

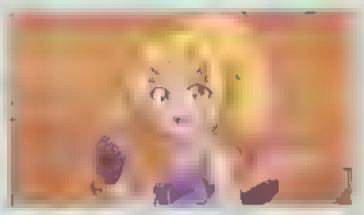


たびたび見せる姿はカスリーナの変装かと思いきや、ゲーム画面の中から現れた時にはカスリーナと対面。彼女を驚かせた。

モエナイ -MOENAI-

モエルの妹として現れた太陽代表の少女

モエルの生き別れの妹として唐突に登場した少女。その後も真偽不明のままたびたびモエルのそばに姿を見せていたが、太陽系会議の一員であることが判明。トゥルダカンドされた現場に居合わせた自分もアンドされそうになるが、間一髪でスライインターネシに助けられた。太陽の椅子に座っている時はお姫様が欠伸のような、そうでもないようなことをしていたが彼女の本当の姿なのかは明らかになっていない。



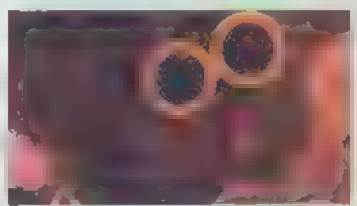
モエルの妹を名乗ってはいるが、モエルは彼女の存在を全く知らなかったようで、2人の関係がどうなっているのかは謎。

最終決戦ではナスカ姫とともにモエカストノオの前に登場。太陽系会議のメンバーであることをモエルに明かした。

クトゥルほぼゲロ -CTHULHOBOGERO-

地球の危機を警告する外宇宙の守護者

外宇宙代表として、カスリ姫と入れ替わりで登場の太陽系会議メンバー。ドゥビ夫に良く似た姿だが、体の色は黒。インスマス浜の初登場時はヤヤントホトが持ってヤヤネジのパワーによる闇の神として召喚された。後に太陽系会議として登場した時には地球の危機が迫っていることを警告していた。次元ネジの決戦ではトゥルダやサトゥルヌスとともに孤舞ヘボットのネジ魂を抜こうとしていた。



イスマス浜の幽霊船にてヤヤネジを要求したネジルの願いを曲解し、彼をネジの姿に変えて去って行った。

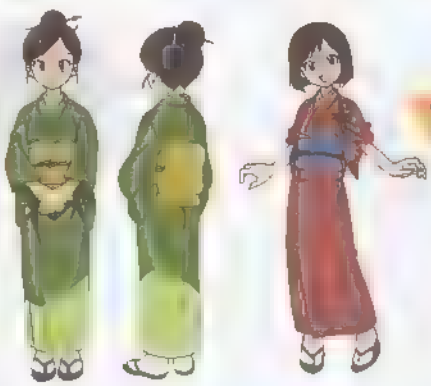
ボキャナ

小学校男子

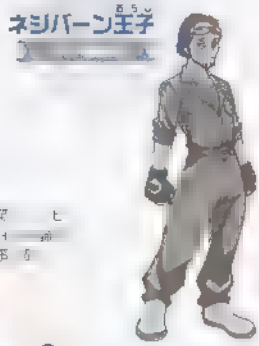
鬼瓦魔血世先生

小学校女子

大羅武湧



若岡美



ネジバーン王子

ポツキャ美

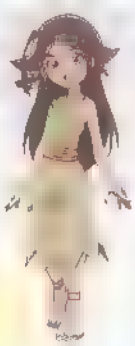
ネジ郎

ポツキャうたち

流れ星

ちゅうえい　たきうえ

ヘボラーニャ



ネジラーニャ

ゲリテンプーラ

CV:[illegible]

[illegible]

デスカマキリ

CV:[illegible]

[illegible]

カメバーガー

CV:[illegible]

[illegible]

いもチンブリンス

CV:[illegible]

[illegible]

めみ子

CV:[illegible]

[illegible]

ドウビ夫

CV:[illegible]

[illegible]

ダスッペリアン

CV:[illegible]

異世界ワーム星からやってきたかいそ[illegible]

[illegible]

ゴーヤット

CV:[illegible]

[illegible]

ブタ肉

CV:[illegible]

[illegible]

ウシ

CV:[illegible]

[illegible]

ヤミヤミソトホート

CV:[illegible]

[illegible]

マカロニ・ウエスタン

CV:[illegible]

[illegible]

ベンネ・ワイルド

CV:[illegible]

[illegible]

ニョッキ・ボーイ

CV:[illegible]

[illegible]

たつくんと田

CV:[illegible]

[illegible]

残念天使

CV:[illegible]

[illegible]

サメ

CV:[illegible]

[illegible]

ポペップ

CV:[illegible]

[illegible]

ジロー

CV:[illegible]

[illegible]

メス鷹

ワカメ

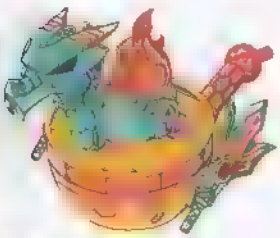
こけし

ゲキジンドラゴン

ゲキレツドラゴン

ゲキジャクドラゴン

ゲキセコトラゴン



ゲキリュウドラゴン

名もなき修羅

ボスポリドロケン

山さんポリドロケン

刑事ポリドロケン

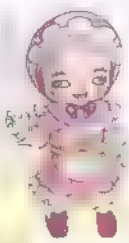
ウラジミール

美女

イボンヌ

白クマ

MAL360



DXかまってくん

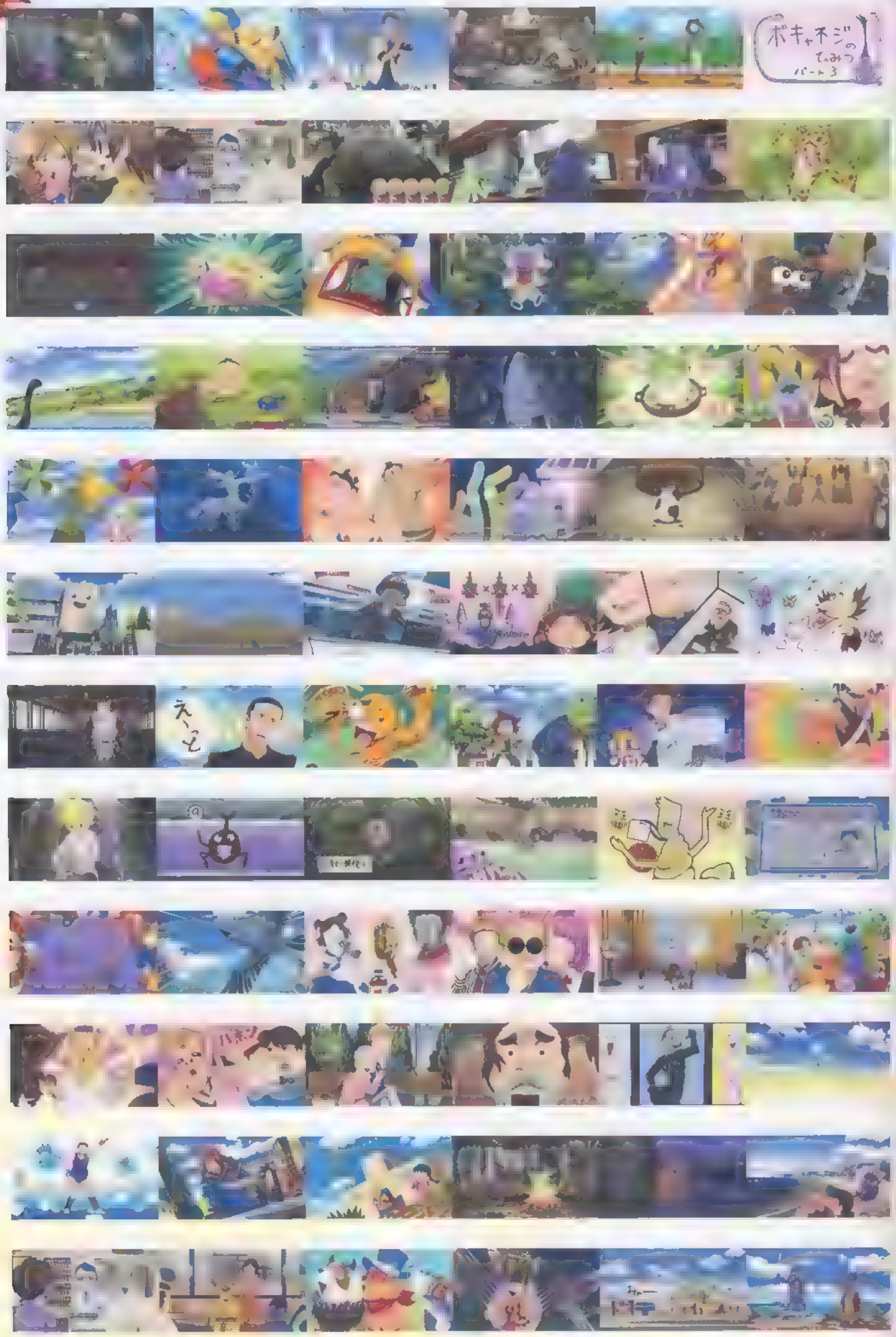
アフロモブ

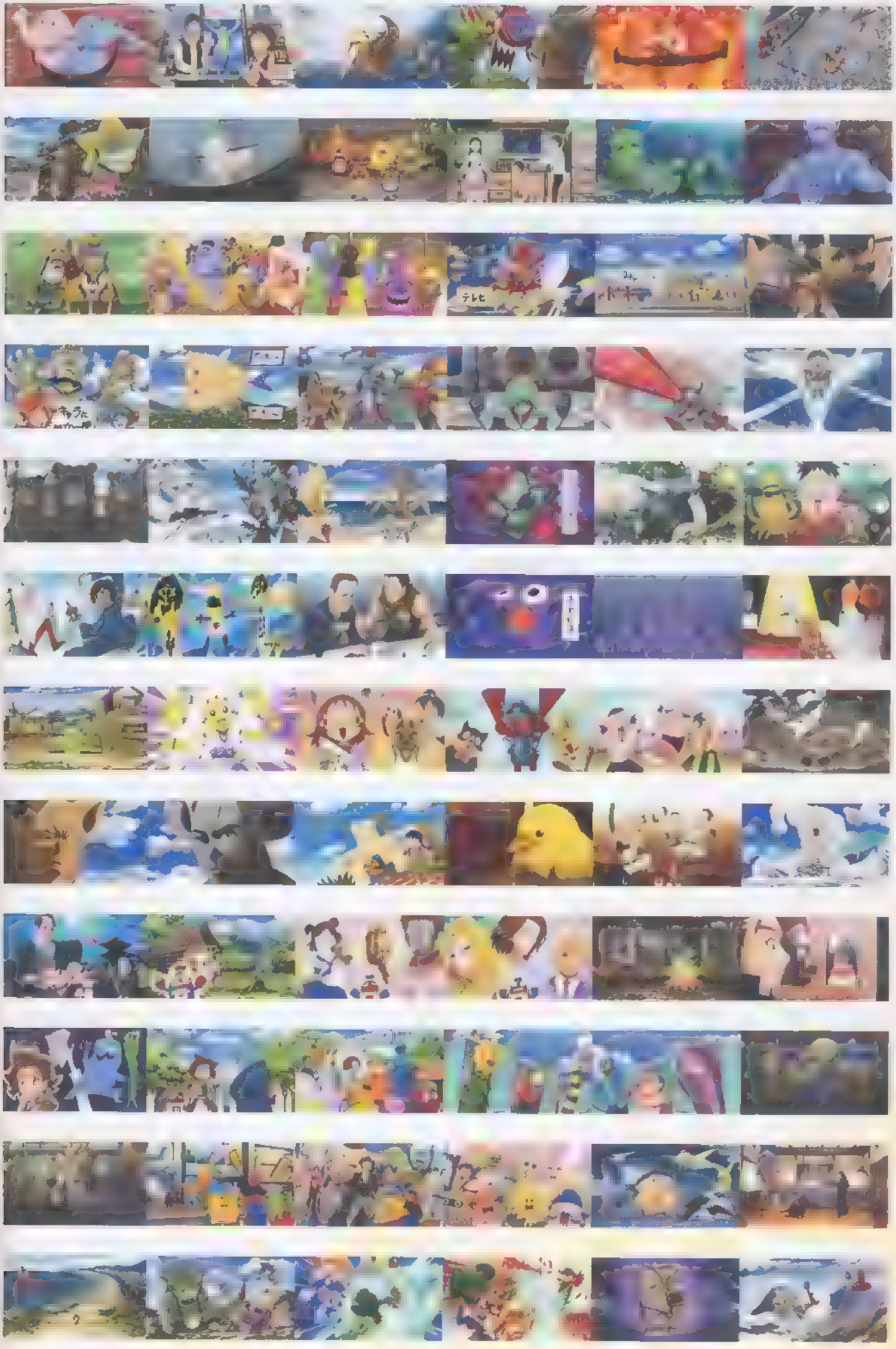
その他モブB

その他モブA

ボキャの壁

ネジが島紳士録


ボキャネジの
ひみつ
パート3

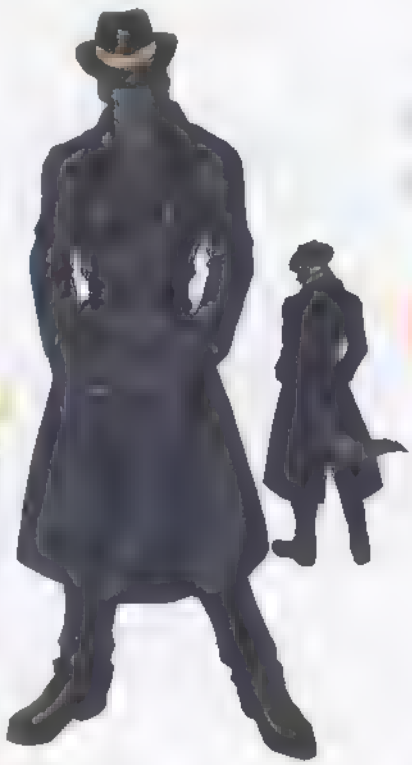


ネ人造人間10号
-NEJINZOUNINNGEN No.10-

大きな翼で空を飛ぶ凶暴なネ人造人間

鳥のような姿をした謎の怪人。ヴィクトリニティリーマンと組み合うほどの巨体を持ち 腰にはボキャベルトらしきものを装着している。他にも体のネ、なマ、ヒラ、ャと共通の特徴的特徴を持つか 両者の関係は不明」と の岩場でヴィテ、ヴィクトリニティリ マンと戦っていたが、ヴィーテによってア トされその場に居合わせたユー ルは、彼のことを「ネ 屋さん」と呼んでい

マッピラジャ
-MAPPIRAJYA-



自称 悲劇のネ人造人間

トカゲのような姿をしたネ人造人間。空 関西弁で話し、ネンとヘボットを騙してタンス施設アスレ」を経営 要価マネ ャーとして 儲けていた。その後復讐、燃えるヘボネン ンヒと対峙しボキャベルトと盗んだボキャネンを使 てボキャベルトルを行ったが、キャクのセンスが壊滅的だったため敗北 逮捕される。後日テカテカネンを使 巨大化して暗躍したが ヴィクト ァー マンとの戦いで倒された

マッピラジャが倒された後 場にオ こ 物は 見るディテールた整形をしている。

タンクトップ仮面
-TANKTOP MASKMAN-

タンクップて素顔を隠した別階層から来た〝ネジル〟

タンクト ップて素顔を隠 たひたご現れては、はタンクト ップ仮面 と自己紹介し 帰るた帰って去って、くゃ物、くるくるのわきもと抱ロチャームポイント 意味のな モブキャラのひとかと思 きや 物語のクライマ クスにて 実は別周回のネシ たった〝を自ら明かした、 かなせ〝んな姿なのか 相棒のはずのヘボットはと っ たかなと 、ろ、ろと謎 包まれた存在である

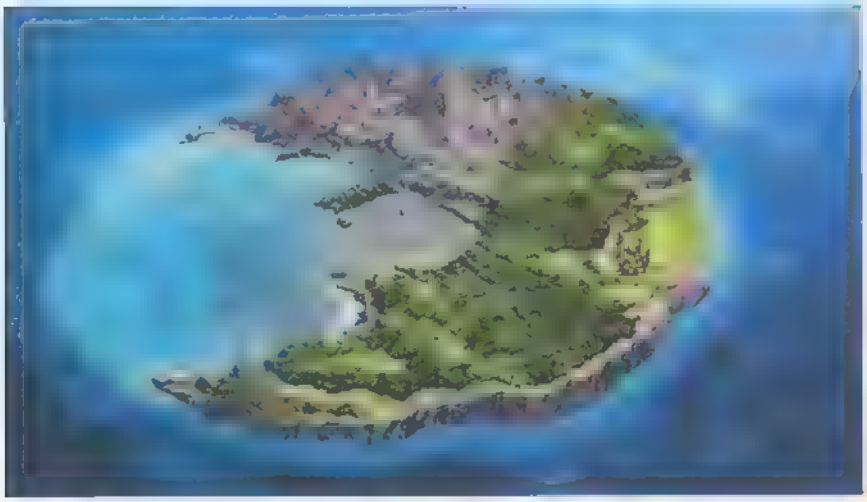
仮立を取るか 帰 ネ 同 帰が 結局彼で目ざ なるかは不明 ままた

World Concept

知ろう！ヘボット！の世界

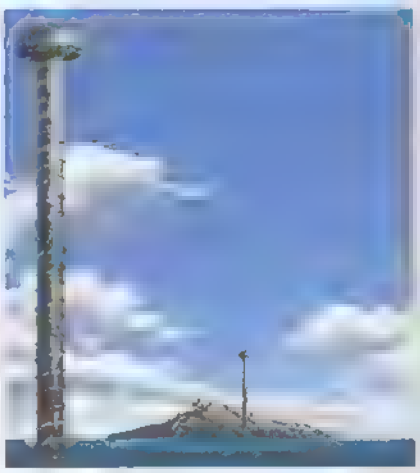
ネジが島

全景



俯瞰

ネジ柱



ヘボットやネジルが住む島国。ネジ城とカネンタウンを中心に栄え、多くの民が住む。一番高い山の頂にはゴッドネジと、う巨大なネジがネン込まれてあり名所となっている。ショ ガしあそびの会やネジ拳ボキャフェスなど、偉い人の思い付きで様々な行事が開催される。

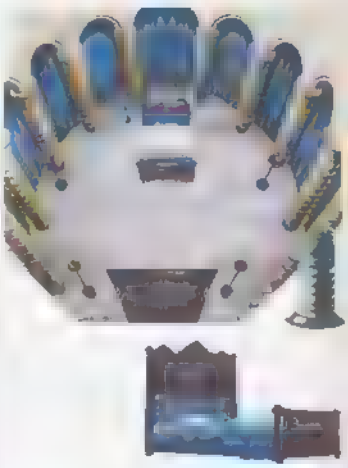
海岸線

ネジ城

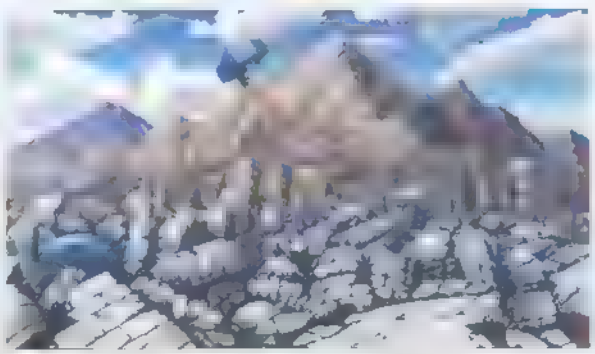
ジル・ハナジール国王の住居であり、ネジタウンの象徴的な建物。内部にはすキャバトルスタジアムがあり、ベントの際には城の屋根が展開しスタジアムのようになる。ヘボットのヘボーンで幾度となくトイレにされたり、ナグリガレキにされたりと災難が多い。お城

王の間 内部

ネジタウン



ジル国王の部屋



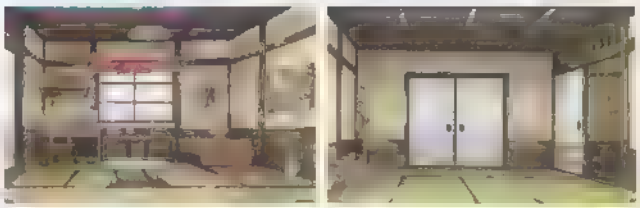
ガレキになってしまったネジ城

ネジ屋

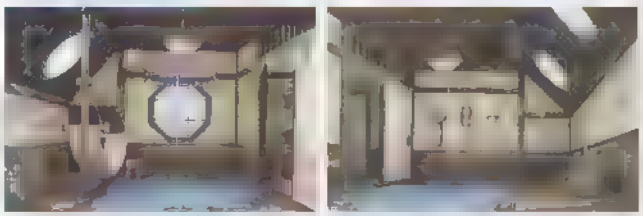
城を出たネジルが大家にボキャバトルで勝利し獲得した建物。ネジ屋と名乗ってはいるものの、ネジが絡むトラブルの解決とボキャネジ集めを主な業務としているため、ユーザーが錆び取りオイルを求めて来ても基本は特に商売はしていない。屋内は店舗部分とリビングの他に、ネジルやヘボットの部屋もある。裏庭には畑もあり、植えたネジの木が宇宙まで伸びたりことあるごとにいもチンや鋼鉄で作りかえられたりと騒動に事欠かない。

外観

ネジルの部屋



ヘボットの部屋



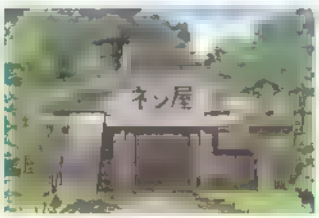
リビング

裏側

店内鋼鉄Ver

トイレ

イモチンVer



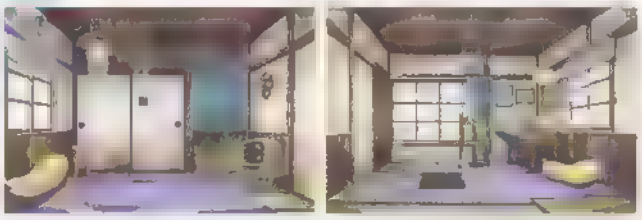
鋼鉄Ver

ネジかけ屋

ネジが島にやってきたチギルとペケットの住居。ネン屋の真向かい、あいネジ屋より豪華な増築で造られ、お店としてはチギルがお客に次々とダメ出しをする一種の人生相談的なものを生業としているらしい。冷蔵庫にヘボットとネジルが住みついたりしていた。

全景

居間

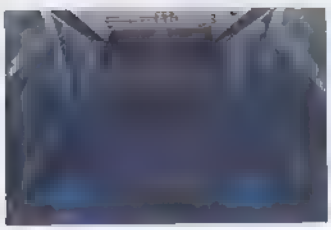


店内

ネジが島のさまざまな場所

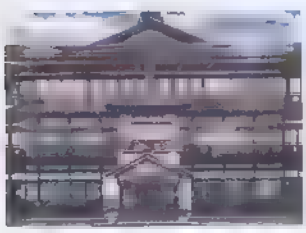
レースコース

ボキャバトルレースの舞台となる長大なコース。途中に大量のキャラ壁が関門として、挑戦者にキーネンに関する知識を出題してくる。最後に待ち構える壁を越えればゴール。



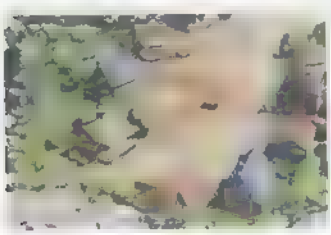
スクラップ工場内部

工場内部の中央にはゲートが設置されており、中央物を納入物とするトキヨネンやそれをカーアイネスを含むネジト軍団が少年を救助に向かう取材を取材中。



オラオラ温泉ホテル

大量に湧き出る温泉を売りにする巨大ホテル。男女混浴となっており、脱衣所には大量の着替えが用意されているが温泉からなかなか上がらない客が原因で慢性的なスペースネスが問題。



ハッピーカラフル村

ネジト星のあるネジトたちが集まって暮らしている地方都市。住民たちは農業などを営んでいるが、ヒットポイントが高い者が多く、ヒットポイントが幸せの源だと信じている。

コワコワット ネジ製作所

最高を過ぎた先進医療機器を専門とするネジ製作所。コワコワット星出身の社長は、ネジトたちの健康や長寿を願う気持ちが強すぎるのが欠点。

スクラップ工場

ゾノピットがヘボットをなぎ倒すときに出てきた場所。役目が来るとゾノピットが星のキャラメルを踊って押し付けた、大量の壊れたヘボットたちが捨てられている。

ネジ山田

ネジト温泉名物の露天風呂などが湧き出るトキヨネンやガスさんまそれを見かけたネジトが案内してくれる絶景美と芳醇な香りの湯気を楽しめるようになった。

ネジ山田温泉 チマチマ館

若旦那さんがチマチマが好きな料亭。さな料理ばかりなよな薄いが、料理までがさな料理。温泉テンションしてる中、温泉でゲートを入ったネジトたちを迎えるようになった。

マダムの地下室

マダム天上星人がネジト村の中枢。壊れたしFOのようなものが置かれた部屋で、ハッピーポイントが溜まった住民をマダム星人がセレクトをセレクトして集約直すようにする。

ネジが島外・地球外

ネジの月

ネジ星の衛星ネジネジ。ネジトたちが憧れた月世界。スカイフォートが故郷でもあり高い都市が発達しているが、ほとんどの住民は地球に憧れて地球語を話す。

ノリノリケ島

ネジ星にあるネジト島。ノリオが住んでいる島。カメが踊っているが、原王さんを訪れノリオとの死闘のあとがある。

土星ババアの住処

土星にある島。ババアが観光地として有名な土星。要注意生物が多く、ネジト星人が客引き物を売りつけようとするが、ほとんどは高いだけのガラクタである。

無人島

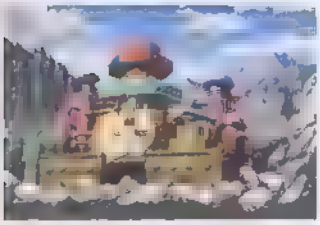
ネジト星人がネジト星を出発して最初に着く島。何もないが、要注意生物がすでに漂着しており、ハクセンチョウを狙って襲撃を仕掛けてくる。

ネジト探偵事務所

ネジト星にあるネジト星人専門の探偵事務所。ネジト星人からの依頼を受けるが、ムッキョネンが原因で依頼されるネジト星人が後を絶たない。

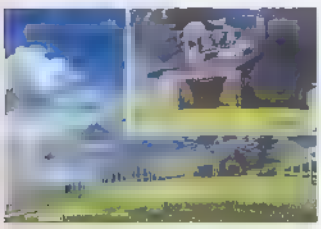
一本杉の裏山

ネジ遺

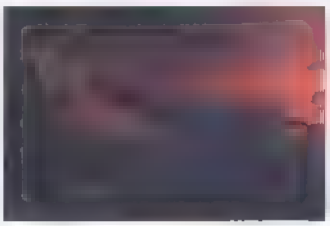


Dr.ネジリーの研究所

いもチン工場



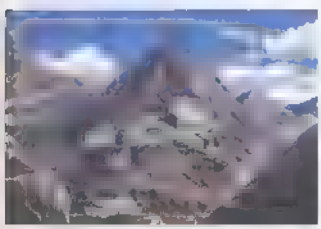
高原の山小屋



インスマ浜

ボキャネシ群

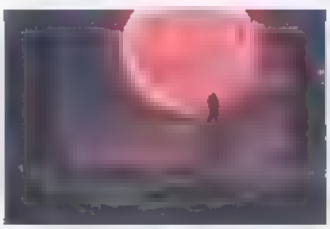
ネジ工場



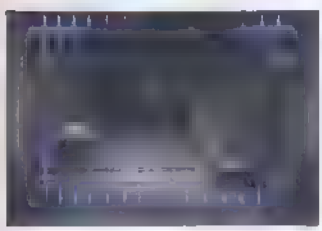
ネジ鉱山

ネジ工房

スゴスゴレアの祠



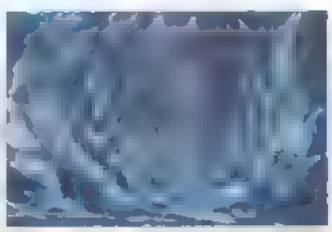
赤い月の岩場



牢屋

ザ・メタル

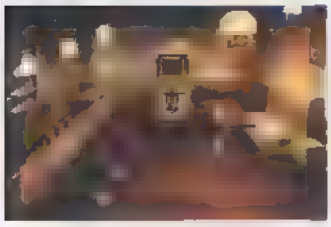
南極基地



南極の氷の中

ネジタウンのさまざまな場所

ショッピングモール



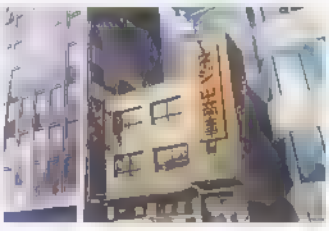
クラブ「もえかす」

ダンス施設「デスコ」

「デスコ」内部

デパートの屋上

キャラにまつわる場所



ネジ山商事

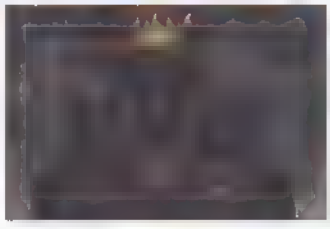
ボキャ美のアジト

ボキャ美の家外観

モエカストリオの家

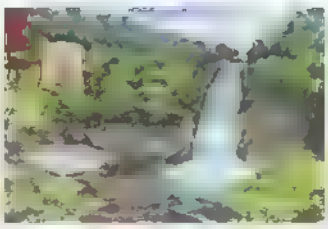
モエカストリオの家内部

特殊な場所



モエ～ル城

キッチンスタジアム



大自然の中の

ヘラ焼き一代

タ　　が経営する鉄板焼き屋。タ　　自身が料理の試食と調理するための　　は調理器具などの特別な客の行列ができた　　後の屋台のテ　　ダに目のバ　　される場面。

和風イタリアン「ナンプラー」周辺

土星　　ェスティ　タネ　　さまざまな事件が発生　　列車の運行ネタ　　人の動きが乗客を呼び、ここでウィ　　ドウ　　の中の土星　　が頻繁に見掛けられる　　な　。

映画館

ネッタウ　にあるためサ　　映画館　な　　従業員と　　テ　　ラおよびトゥ　　イサ　　ティが働　て　　看板の枚数からすると　　度に上映作品は　作品　　はある　　。

ダディボアの家

エトルキャナ　トの中では　群を抜　　立派な屋を構えているダディボアの家。物が詰　　な　家まで生　　通　　な観光中の乗員ま　　物もかなり高価　要素が揃　　され　　る。

マンドライバーの家

下水道を利用して造られ　　ト　　バー　　家　　セアは広　　らくネキ　　唯一のキキ　　、　　などが並　　で　　。家まで生　　能力の低さから　　な　　量　　　　ことも。

ネジキール卿の家　内部

意外と　　か　　な造　　の　　卿宅大部　　　ま　備えて　　るか、ト　　　と同　　生活能　　なため　　当初は内部を埋め尽　　さんばかりの　　量数　　　て　。

上空の土俵

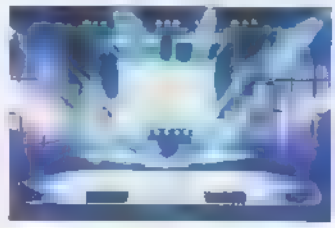
ケチキ　　ンタネキ　　北方対戦　　　空　　身が　　様　　ト　　なて際ネットやMネ　　ととも　　幸郎北見　　　か　チキ　　段取　が無　　タメ　　を良　　て　。

ゲキドラ飯店内部

ネシタ　　、あるゲキ　トライ　　中華料理店　外　　見ると普通の　　　扉を開　ると奇麗　　世界が広　　る　甲　　道場　甲　　　観　　も広く、必　　星　　よ　強　　る。

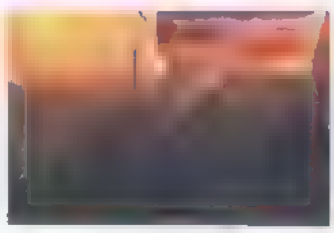
裁判所

ネ　が島　　設　　る裁判所　　ヤキ　マ　ズや判事　な　　土星バア・ス　スティタ　　　さま　事件や悲　ドラ　　が会　　るイヤト作品内容　　裁　　れ　　。



ネジだけボーイズライブ会場

ネ　　ナ　イス　　る　屋　　　伝説　ライブが　　　ま　　会場　　ナ　屋　　イブ　後場　ようイ　障　　も　　ネ　　ト　イ　ライ　　　　復　の舞台を　う　　な　。



街の階段

ヘボットやネシルたちが観　映画のクライ　クで登場　　る階段　すぐ　　て　　ネジ　トが選　する重要な　　の舞台となる。

ボキャリーマンズのアパート

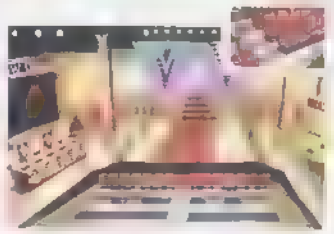
空　　るお　が同　暮　　そ　ボキャ　ィンズで　　ト　　2階に　番　屋　　が彼　　屋　　上　　ナ　番　　て　　く　　を回　　ボケ　アパ　　よ　　。

ネジキール卿の家

ネ　が島に住みつ　ネジキール卿の住　　度が高　　ヤ　　ナ　も　　絶　　。立地的にはネジ屋の近所、あるヘ　　は　　ネ　　が島　かる　も。

グチリームズの部屋

ロ　ア　ボ　　2と1の合　　ボケ　　　屋　　ロ　も　　、　　　　ボケ　　ロ夫人、身の回　の世話を　　る　　家政は常駐中。



W1グランプリ会場

テレビ局で開催されるネ　ト最　　ボ　　　ストW1グ　　　会場　　る　　ばかり　　　　　多数　　ンビ　　　が　　ボケ　　ヘケチキ　　ヒ　　ま　。

ムシバ迷宮

地球侵略を狙うケト　　星人た　　タ　　　　ボ　　　扉　　　奥には　　ウロ　ボスがいる　　ら　　チ　　館が建　　れ。モグドル星人たちの内部と　　。

ゴッドネジ小学校

第18話でネジルが転入した、学校。校門では鬼瓦魔広世先生が遅刻チェックを行っている。他の教師は全てヘボットが変装した姿だった。校舎の裏庭にはネジ倉庫があり、大量のボキャネジが保管されており、ネジルが入学したのもここのネジが目的。

外観

教室

廊下

ネジ倉庫

プール

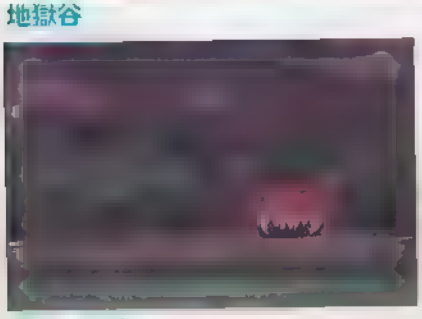
ゴッドネジランド

地下深くにある施設で、通称地獄。ボキャボットの生い立ちや成長を知ることができるツアーが体験できる。名前を変え案内人となったボキャメンテナンスによる、問題あるボキャボットのメンテナンスも行われており、最後にはボキャバトルリングで純正ヘボットとのボキャバトルが待ち受けている。

火口のボキャバトルリング

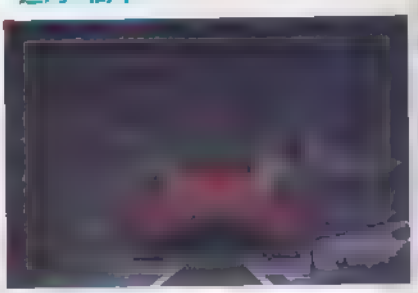
地獄谷

運河・街中



運河・郊外

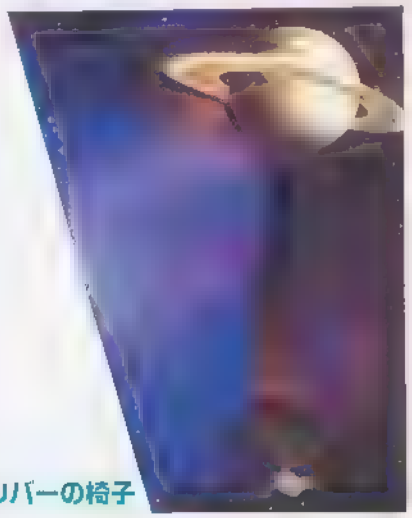
拷問部屋



鬼ケート

太陽系会議の間

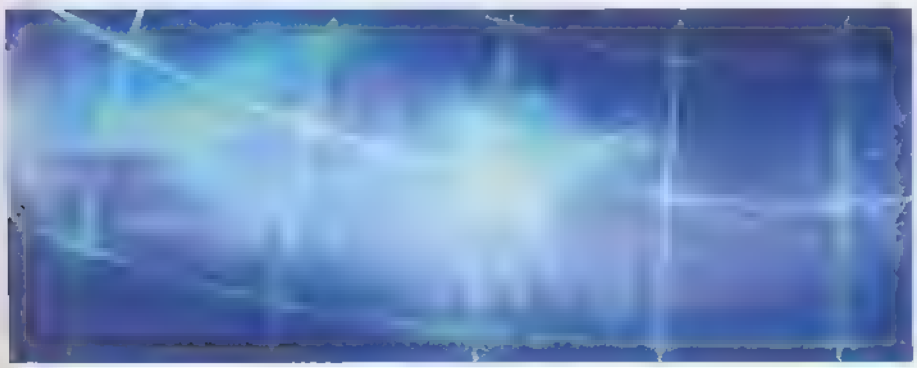
太陽系会議メンバーが集う空間。各惑星代表の椅子が円形に配置され、中央には地球の様子を随時モニターしている。メンバーの発言から、いわゆる周回の外側、ある場所と思われるが、物語の終盤ではフィーネによる記憶の改変が効果を及ぼしていた。



メンバーの椅子

次元院

宇宙のネジれを監視するための施設。構成員は、シメーの派と、レメゼ義の派閥が存在する。所在地は不明だが、マトライハ、ヤヴィテ姫が出入りしていることから、周回の外側の場所と推測される。

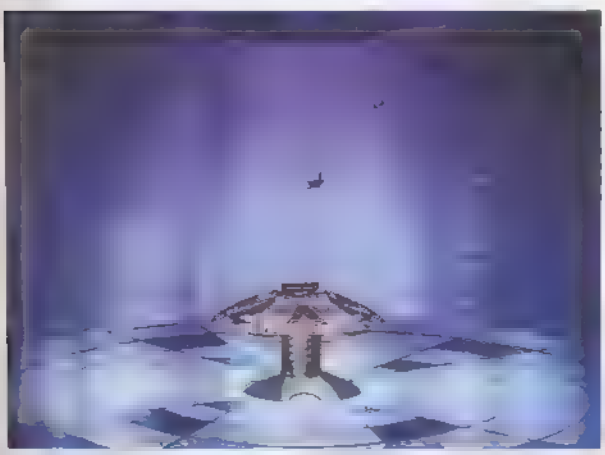


内部

モニター

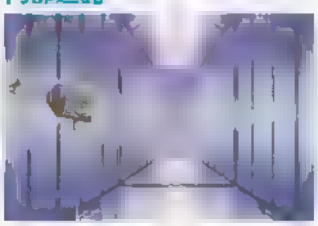
次元ネジ

ナットネシによる封印が解かれた次元ネシの内部。ネイ、カント、ゴンをはじめとする迎撃戦力により、生半可な侵入者は内部に到達することも困難。99レベルになったヘオートだけが、中枢にあるコアネジをすっぽ抜き、宇宙のネジれを正すことができるといわれてる。

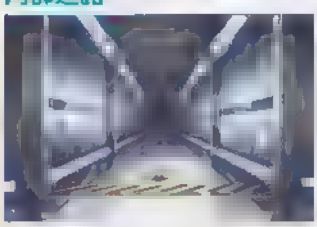


コアルーム内部

内部通路



内部通路



ネ次元空間

シリアスパートを真面目に追ってみた

ネジルゼロの時代

周回する世界

新たなネジルの誕生

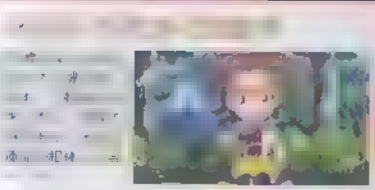
トキトキネジルファクトリー

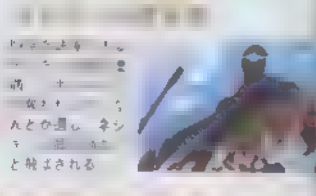
トキトキネジルファクトリーへと侵入したネジルたちは、ネジルを生み出す世界を破壊するため、投入されたのが悪トキトキネジルたちだった。力尽きた仲間たちは次々と倒れていき、ついにはネジルたちだけとなる。悪トキトキネジルのゼロを倒すと、新たなネジルゼロを語り手が生まれた。彼らネジルは周回するごとに、なるネジルたちたちゼロはオールディスと名前を変え、彼らを密かにバックアップする方向にまわる

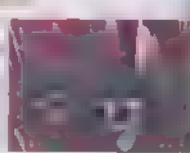
●宇宙のネジれを修復するには？

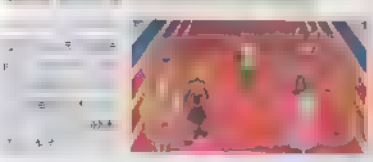
ヘボットのレベルを99にして次元ネジのコアをヘボーンする

失敗

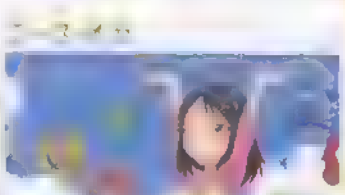






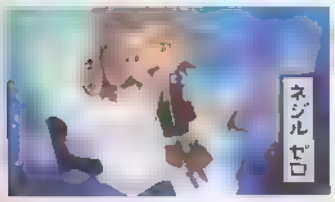


周回の外側と各位の思惑



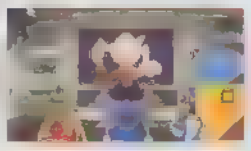
おもちゃの開発

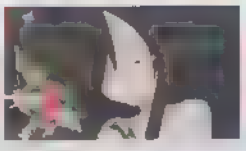
監視

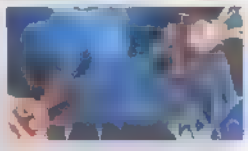


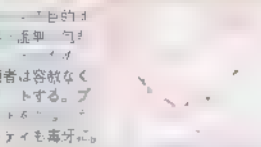
邂逅ののち旅へ

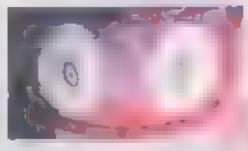
今周回

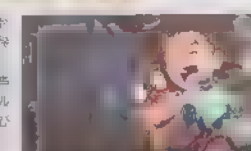


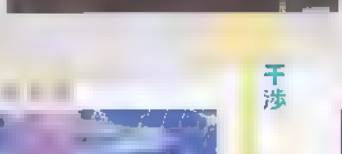


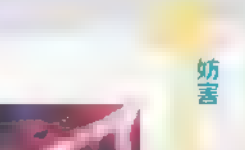




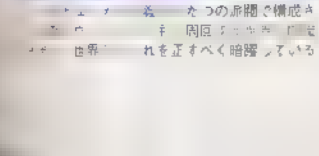


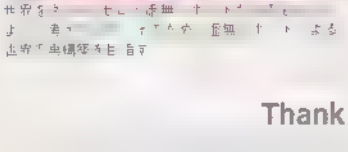




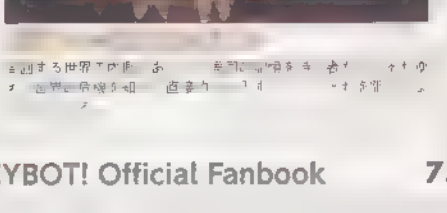


干渉



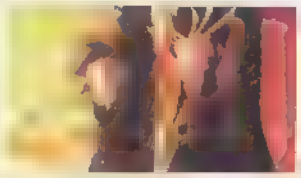


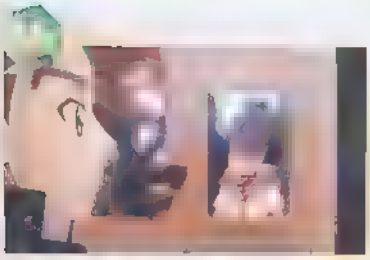
妨害



JKヘボットちゃん と ネジルくん

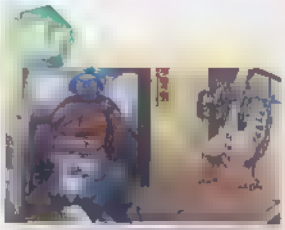
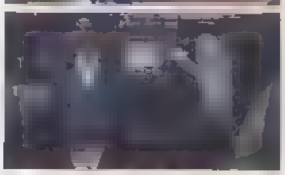
女子高生のヘボットちゃんは、ワイルドなネジルくんが気になるお年頃。ふたりの関係の行方は？

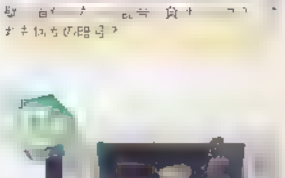
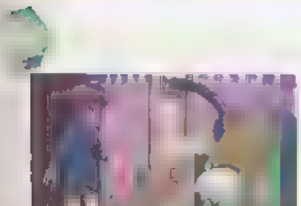


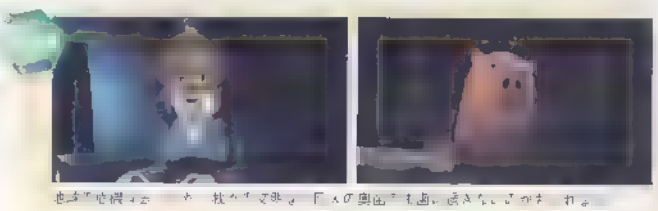


ヘボスターリング捜査官

捜査官ヘホスターリンクを待ち受ける数々の謎。ちりばめられたヒースから世界の真実にたとり着けるか!?



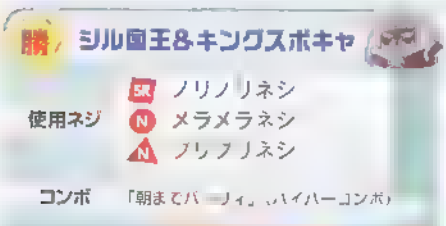
ヘボット！』全50話の中で行われた、ボキャバトル&ボキャネジ拳の勝敗の行方をコレクション！　たたしジャッジのいる試合のみの収録で、ボキャネジを使った事件解決や戦闘などはカウントしていないので注意！

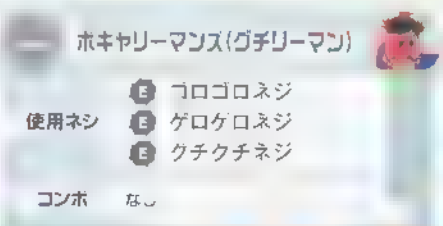
ルール説明

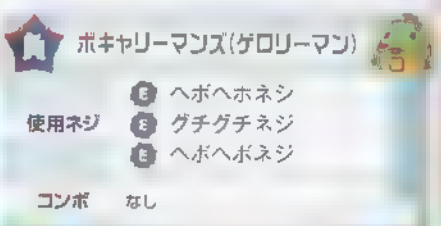
ボキャネジを使用したギャグを披露し、エネジーの高さを競うバトル。エネジーは使ったボキャネジの組み合わせによって増減し、特に、コンボと呼ばれる特定の組み合わせでは高ポイントになる。またボキャネジを挿すボキャボットのレベルの高さも勝敗を左右し、レベル差によっては最低ランクのコンボでもハイパーコンボ、勝利する場合がある。

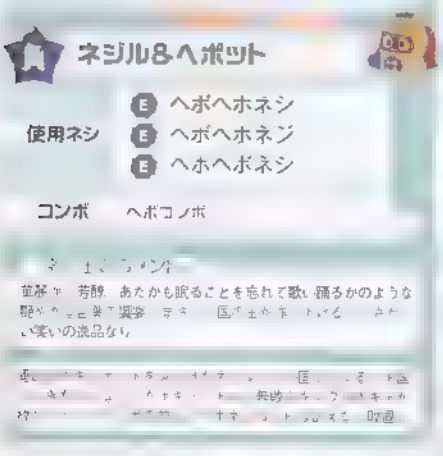
参戦者が3人以上になる場合は「ボキャブトルロイヤル」という形式のバトルになり、この場合は1体のボキャボットを用いて順番にギャグを披露していく。

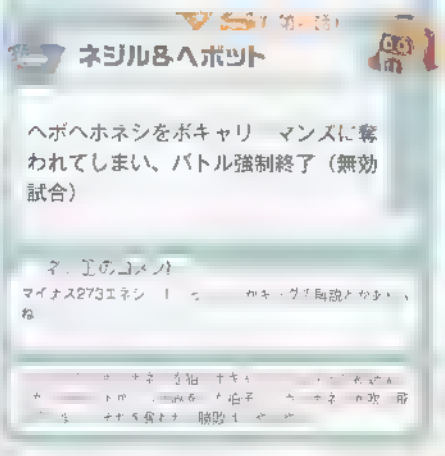
勝敗判定はネジ王によって下され、時に、気まぐれな結果になることも。

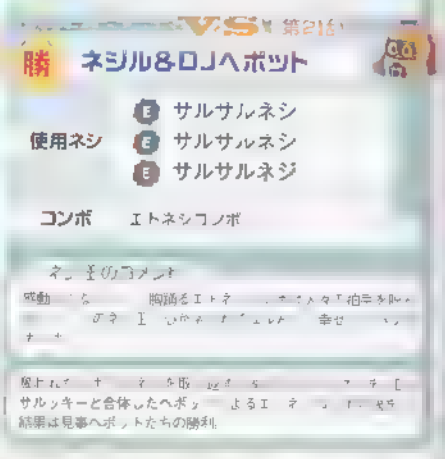












勝 モエル&スチャット

使用ネジ
N メラメラネジ
N メラメラネジ
N メラメラネジ

コンボ なし

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
N ヒエヒエネジ
N コソコソネジ
N コワコワネジ

コンボ 「さだコンボ」(オリジナルコンボ)

ダスッペリアン&ゴーヤット

使用ネジ
N コワコワネジ
N フエフエネジ
N ナカナカネジ

コンボ イロコンボ(イロカタチコンボ)

ネジル&ヘボット

使用ネジ 不明

コンボ 不明

ポキャバトル描写なしで敗北

モエル&スチャット

使用ネジ 不明

コンボ 不明

ポキャバトル描写なしで敗北

勝 ネジル&スカイボット

使用ネジ
E ウサウサネジ
E ウサウサネジ
E ウサウサネジ

コンボ エトネジコンボ

ネジ王のコメント

ポキャリーマンス

使用ネジ
E ノヨホネジ
E ノヨホネジ
E ノヨホネジ

コンボ ヘボコンボ

ギャクラン&コエール

使用ネジ
N フエフエネジ
N ギャクギャクネジ
N ナガナガネジ

コンボ イロコンボ(イロカタチコンボ)

ノリオ&ノリノリだーいロボ

使用ネジ
SR ノリノリネジ
N メラメラネジ
N ブリブリネジ

コンボ 「朝まで〜レィ」(ハイパーコンボ)

ポキャ美

使用ネジ
スケスケネジ
ネバネバネジ
スケスケネジ

コンボ イロコンボ イロカタチコンボ

勝 ネジル

使用ネジ
スケスケネジ
スケスケネジ
ネバネバネジ

コンボ 「ヘボさまるみえ」(ハイパーコンボ)

第7話

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
N ヒエヒエネジ
R モシモシネジ
N コソコソネジ

コンボ 「冷静とモシモシの間」(ハイパーコンボ)

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
E ウサウサネジ
E トラトラネジ
E サルサルネジ

コンボ エトネジコンボ

土星バアア

使用ネジ
N ケツケツネジ
N デカデカネジ
N ブリブリネジ

コンボ 「赤い服がよく似合う遺産コンボ」(イロコンボ)

勝 グチリーマン(ピンチヒッター)

使用ネジ
ノロノロネジ
タマタマネジ
ボロボロネジ

コンボ 「オトコのエルドラド」(ハイパーコンボ)

ネジル&ヘボット

使用ネジ
タマタマネジ
N コワコワネジ
N フエフエネジ

コンボ ヘボコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
SR ノノノリネジ
N フエノエネジ
E ヘヒヘヒネジ

コンボ エトネジコンボ

ネジ王のコメント

ノロノロン&ゲロリーマン

ハイパーコンボのエネシーで浄化され敗北

勝 モエル&スチャット

使用ネジ
N ヒエヒエネジ
R モシモシネジ
N コソコソネジ

コンボ 「冷静とモシモシの間」(ハイパーコンボ)

モエル&スチャット

使用ネジ
- E げにゃげにゃネジ
- E ブニブニネジ
- E げしょくじょネジ

コンボ　ヘボコンボ改下

VS 第12話

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
- N ヒエヒエネジ
- R モシモシネジ
- N コソコソネジ

コンボ　「冷静とモシモシの間」（ハイパーコンボ）

ネジ王のコメント
名もない顔とモシモシの間　ついに結果　オネコンビの勝ち！　あんたら主役にカムバック

[illegible]

マッピラジャ

使用ネジ
- N コワコワネジ
- N ネバネバネジ
- N ヒエヒエネジ

コンボ　ヘボコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
- N デカデカネジ
- N ケツケツネジ
- N イケイケネジ

コンボ　イロコンボ　イロカタチコンボ）

ネジ王のコメント
ナイスファイ　真っ赤な情熱なり！　正にあれた　おかわり　ボイト　エネノラ

[illegible]

ボキャ美&ヘボット

使用ネジ
- ムシャムシャネジ
- R フニャフニャネジ
- N シクシクネジ

コンボ　「まんぷく　ファイ」（ハイパーコンボ）

VS 第16話

勝 ネジル&ロココット伯爵

使用ネジ
- SR ノリノリネジ
- スケスケネジ
- R モジモジネジ

コンボ　「アゲアゲ夜でナイト」（ウルトラコンボ）

ネジ王のコメント
見事な　ナイトラ　ネジ王を　ケケ　ケケ　ナイト

[illegible]

ンビのケンカに端を発したバトル。ロココットはバ　中　直　か仲直りできるようアドバイスをした

勝 ヘボット

使用ネジ
- R マジマジネジ
- N サバサバネジ
- N チョキチョキネジ

コンボ　「正直者は救われる」（ハイパーコンボ）

VS2 第17話

ソフビット

ネジがささらずバトル不能

パチボット

使用ネジ
- R マノマノネジ
- N サバサバネジ
- N チョキチョキネジ

コンボ　ヨノヨノヘボラヘ

ネジ王のコメント
[illegible]
プ！　正直者は救われる！　見事なり、ヘボット

[illegible]

チャラブレット

使用ネジ
- E ウマウマネジ
- E ウマウマネジ
- E ウマウマネジ

コンボ　エトネジコンボ

VS 第19話

勝 大羅武湧&オラオライダー

使用ネジ
- N オラオラネジ
- N オラオラネジ
- N オラオラネジ

コンボ　ヘボコンボ

ネジ王のコメント
未来　ナ　なのイと　オライダーへは　なんと69！　いまだに変えぬロック魂　胆にズーンと響いた

[illegible]

勝 ネジル&チャラヘボット

使用ネジ
- N オラオラネジ
- SR トキトキネジ
- N チマチマネジ

コンボ　「一撃必殺ヘボチョップ」（ハイパーコンボ）

大羅武湧&オラオライダー

使用ネジ
- N オラオラネジ
- N オラオラネジ
- N オラオラネジ

コンボ　発動せず

ネジ王のコメント
変わ　ぶさ　会話お世話かモ　すあ　キ　ケ　ん　屋チ　チョ切れ～ト　この勝負　チャラヘボットの勝ち

[illegible]

ケキセコトラコン&ボキャリーマンス

使用ネジ
- N フリフリネジ
- N デカデカネジ
- N ケツケツネジ

コンボ　イロコンボ　イロカタチコンボ）

VS 第20話

勝 ゲキアツドラゴン・ネジル&ヘボット

使用ネジ
- E タツタツネジ
- E タツタツネジ
- E タツタツネジ

コンボ　エトネジコンボ

ネジ王のコメント
かぐわしき香り！　溢れ出る肉汁！　素晴らしい食卓の彩り

[illegible]

魔王バーグ

使用ネジ
- SR トキトキネジ
- N ピコピコネジ
- N バクバクネジ

コンボ　発動せず（エネジーランク外）

VS 第21話

勝 ネジル&ヘボット(26レベル)

使用ネジ
- メロメロネジ
- N ツルツルネジ
- N ピコピコネジ

コンボ　「おとなもこどももボキャボットも」（ハイパーコンボ）

ネジ王のコメント
[illegible]　下宿題を一ちのけで遊んだ　[illegible]

[illegible]

マダム天王星&パチボット

使用ネジ
- ノロノロネジ
- タマタマネジ
- ボロボロネジ

コンボ　ヘボトーヘボトーノロ・ニョタマー　ョボロ　ョノベ　ョノボョー

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
- N テルテルネジ
- N ピリピリネジ
- R カキカキネジ

コンボ　「実録　実用24時」（ハイパーコンボ）

ネジ王のコメント
実録　実用24時　ハイパーコンボだよん　色ま　ア　ん仏　見事なネ　勝利

[illegible]

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
N オフオフネジ
SR トキトキネジ
N チマチマネジ

コンボ 「一撃必殺ヘボチョップ」
ハイパーコンボ

VS 第23話

ネジキール卿

使用ネジ
E サルサルネジ
E ウサウサネジ
E トラトラネジ

コンボ トトネジコンボ

[illegible]
荒野に干された1枚のパンツのもろさ！ 危うさ！
パのメリケンサック その名も 一撃必殺ヘボチョ

ボキャネンとヘボットを狙うネジキール卿とネジルの対決。ヘボネンコンビはハイパーコンボで勝利するが、ネジキール卿は敗北を無視して大量のメルシーボットをけしかけてきた。

ネジキール卿

使用ネジ
E ヘホヘホネジ
メロメロネジ
SR トキトキネジ

コンボ ヘボコンボ（1億エネジー）

VS 第23話

勝 チギル&ペケット

使用ネジ
E ヘケヘケネジ
×
E ヘケヘケネジ

コンボ ヘケコンボ（1兆エネジー）

[illegible]
新たな笑いのフロンティア！ [illegible]
ペケットチギルの勝ちなし

ネジルのピンチに突如現れた、ペケチギコンビの初ボキャバト[illegible]

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
N ハンヤバシャネジ
N キャクキャクネジ
R スタスタネジ

コンボ 「セレブとファミレ[illegible]
ハイパーコンボ」

勝 チギル&ペケット(50レベル)

使用ネジ
スケスケネジ
×
メロメロネジ

コンボ 「ヘブン de ランデブー」
ハイパーコンボ

[illegible]
「[illegible]
[illegible]

[illegible]

チギル&ペケット

使用ネジ
R スタスタネジ
×
R ナソナソネジ

コンボ 「ソコ[illegible]ネジの中があるかぎり」
ハイパーコンボ

VS 第25話

勝 流れ星withツル太郎

特訓した自分たちのギャグを披露

[illegible]

[illegible] 負けた流れ星とツル太郎が ボ[illegible]
[illegible]

勝 チギル&ペケット

使用ネジ
R モシモシネジ
×
R マシマシネジ

コンボ 「ヘケヘケハイシャイボーイ」
（ハイパーコンボ）

VS 第26話

ネジル&ヘボット

使用ネジ
N メヲメヲネジ
E ヘホヘホネジ
SR ノリノリネジ

コンボ ヘボコンボ

[illegible]
このバトル、ペケットとチギルの勝利！

[illegible]
が、その後はバトルシーンすらなくあえなく敗北。

チギル&ペケット

使用ネジ
R モジモジネジ
×
R マジマジネジ

コンボ 「ヘケヘケハイシャイボーイ」
ハイパーコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
N コソコソネジ
ムシャムシャネジ
N シュクシュクネジ

コンボ ヘボコンボ

[illegible]
※笑福、笑いはらせんの階段、さよならさえも笑い飛ばす爆快[illegible]

[illegible]
ボットがパワーアップし ヘボコンボなから勝利を収めた

ボキャメンテタ子&純正ヘボット

使用ネジ
N チョキチョキネジ
R モジモシネン
R マシマシネジ

コンボ イロコンボ（イロカタチコンボ）

勝 ヘボット&ペケット

使用ネジ
SR ノリノリネジ
×
タマタマネジ

コンボ 「ぴったりしたいノリタマ」
ウルトラコンボ

[illegible]
[illegible] 悪いこと
[illegible]
[illegible]
ケットを使いウルトラコンボを発動して勝利。

神の手&ケロリーマン

使用ネジ
E ンョボネシ
E ンョホネジ
E ショホネシ

コンボ ショボコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
E スゴスゴインターネシ
E スゴスゴインダーネン
E スゴスゴインターネジ

コンボ [illegible]

[illegible]
動を[illegible]

[illegible]

神の手&ゴロリーマン

使用ネシ
E ショホネシ
E ショボネシ
E ショボネジ

コンボ ショボコンボ

VS 第30話

勝 チギル&ペケット

使用ネジ
E タツタツネシ
×
E スゴスゴインダーネジ

コンボ スゴヘケンェの気まぐれコンボ
エトネジコンボ

[illegible]
風よ雲よ 巻き起こせ笑いの嵐 名付けて、スゴヘケシェの気まぐれコンボ

[illegible]
ベルアップまでするとう至れりつくせ

波佐間ヤミ雄

使用ネジ
ヤミヤミネジ
ヤミヤミネジ
ヤミヤミネジ

コンボ ヤミコンボ（オリジナルコンボ）

チキル&ヘケット

使用ネジ
スゴスゴインダーネジ
×
コロコロネジ

コンボ ヘケコンボ

モケトリル星人たち

使用ネジ
モゲモゲネジ
ベトベトネジ
ネチョネチョネジ

コンボ イロコンボ イロカタチコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
バグバグネジ
ピコピコネジ
スゴスゴインターネシ

コンボ ヘボコンボ（オリジナルコンボ）

勝 ボリドロケン&ヘボット

使用ネジ
イヌイヌネジ
イヌイヌネジ
イメイメネン

コンボ エトネジコンボ

勝 ヘボット&ペケタウロス

使用ネジ
ウシウシネジ
×
スゴスゴインターネン

コンボ エトネジコンボ

ヤミヤミリトホート&ヘボット

使用ネジ
ヤミヤミネジ
ヤミヤミネジ
ヤミヤミネジ

コンボ ヘボコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
フリフリネジ
シャレンシャレネン
ミズミズネジ

コンボ 「水も滴るオシャンティ」
イ コンボ

デキーダ(2レベル)

使用ネジ
フリフリネジ
シャレシャレネン
ミズミズネジ

コンボ 「水も滴るオシャンティ」
イ コンボ

キラキ・ラ・ムー&ペケット

使用ネジ
ヘケヘケネン
×
キラキラネン

コンボ ペケコンボ

タカシープ

使用ネジ
コテ
コテ
コテ

コンボ 発動せず

勝 タガシープ&ヘボット(34レベル)

使用ネジ
ヒツヒツネジ
ヒツヒツネジ
ヒツヒツネシ

コンボ エトネジコンボ

ヘケット

使用ネジ
ノロノロネシ
×
ハクハクネシ

コンボ ペケコンボ

勝 ナグリ

使用ネジ
タマタマ
×
トキトキ

コンボ 「ペケタマSOUL拳」
（ウルトラコンボ）

チャラペケット

使用ネジ
ヘケヘケネシ
×
ウマウマネン

コンボ エトネジコンボ

勝 ネジル&ハッカヘボット

使用ネジ
ネズネズネジ
ネズネズネジ
ネスネスネシ

コンボ エトネジコンボ

チキル

一発KOにより敗北

ナグリ

使用ネジ
スゴスゴインダーネン
をべんべん

勝 スゴインダーネジ

コンボ これでイイノダ3砲

ペケット

使用ネジ
R マジマシ
×
N バシャバシャ

コンボ ペケコンボ

勝 ポキャ美

使用ネジ
E イヌイヌネシ
E イヌイヌネン
E イヌイヌネジ

コンボ エトネジコンボ

グチリーマン

使用ネジ
N デカテカネジ
N ケツケツネジ
N イケイケネジ

コンボ イロコンボ イロカタチコンボ

勝 ネジル&ペケット

使用ネジ
E ヒツヒツネジ
×
E ペケペケネシ

コンボ エトネジコンボ

旋風鬼&旋面鬼

使用ネジ
R モシモジネシ
×
R マシマンネジ

コンボ 「ペケシャイノシャイボ・イ拳」
(ハイパーコンボ)

VS 第43話

勝 雷筆ウケル

使用ネジ
R スタスタネジ
×
R ナゾナゾネジ

コンボ 「そこにネジ穴があるかぎり拳」
(ハイパーコンボ)

モエカストリオ

使用ネジ
SR ノリノリネジ
N メラメラネシ
N プリプリネジ

コンボ 「朝までバ イィ」(ハイパ コンボ

WCボットン卿

使用ネジ 不明

コンボ 不明

VS 第43話

ボキャメンテタ子&純正ヘボット

使用ネジ 不明

コンボ 不明

戦闘シーン無し、引き分け

勝 ウラミジーヌ・ヘボココ&キャプテン・ロリー

使用ネジ なし

コンボ なし

VS 第43話

チギル&ペケット

バトル開始前にチギルが白旗を上げたため不戦敗

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
E ウシウシ
E ウマウマ
E ヒツヒツ

コンボ エトネジコンボ

ネジル&ヘボット

使用ネジ 不明

コンボ ハイパーコンボ

VS 第50話

勝 ポキャ美&パチボット

使用ネジ
SR ノリノリネジ
×
SR トキトキネジ

コンボ 「ネジ海サイクリング」
(ウルトラコンボ)

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
SR トキトキネシ
R カキカキネジ
メロメロネジ

コンボ パーフェクトヘボマン
(ウルトラコンボ)

VS 第50話

チギル&ペケット

使用ネジ
E ウシウシネシ
×
E ウマウマネジ

コンボ エトネジコンボ

勝 ネジル&ヘボット

使用ネジ
E イヌイヌネジ
E ヒツヒツネジ
E ネズネズネジ

コンボ エトネジコンボ

ネン王のコメント

パチボット

使用ネジ 不明

コンボ パチコンボ

20秒でわかるあらすじ

ヘボット！ ストーリーダイジェスト

第1話 ヘボッとうまれて屁・ボーン！

脚本　冨岡淳広　絵コンテ　石平信司
演出　伊藤史夫

第2話 ネジ屋対ボキャリーマンズ！

脚本　冨岡淳広　絵コンテ　石平信司
演出・鈴木勇士

第3話 コワコワ～、はじめてのコワ話

脚本　神山修一　絵コンテ　石平信司
演出　藤本義孝

第4話 ヘボ流・ネジタネの育て方！

脚本　久尾歩　絵コンテ　石平信司
演出　清水一伸

第5話 ヘボット、いなくなったってよ

脚本　磯口達人　絵コンテ　石平信司
演出　関田修

第6話 激走！ボキャバトルレース

脚本　岡麗志　絵コンテ　鈴木勇士
演出　鈴木勇士

第7話 ヘックションでフエフエのヘボ

脚本・山田健一　絵コンテ　辻橋綾佳
演出　辻橋綾佳

第8話 決戦！ノリノリケ島！

脚本　久尾歩　絵コンテ　石平信司
演出　藤本義孝

第9話 ヘボットは赤ちゃんパブ

脚本　岡麗志　絵コンテ　伊藤史夫
演出　伊藤史夫

第10話 土星は地獄だ！

脚本　山田健一　絵コンテ　石平信司
演出　辻橋綾佳、清水伸

第11話 奇怪・呪蝶子島

脚本　磯口達人　絵コンテ　渡部隆寛
演出　関田修

第12話 ヘボットのアレがはれた

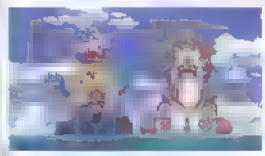
脚本　冨岡淳広　絵コンテ　石平信司
演出　北上人

第13話 ジョリボロリ

脚本　山田健一　絵コンテ　石平信司
演出　鈴木勇士

第14話 ヘボヘボ漂流記!?

脚本　久尾歩　絵コンテ　ボブ白旗
演出　藤本義孝

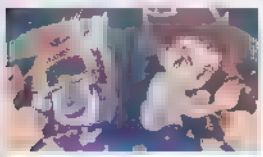


第15話 ネジが島クロニクルの巻

脚本　神山修一　絵コンテ　石平信司
演出　辻橋綾佳

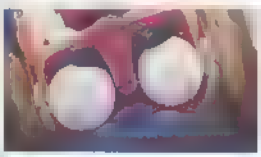
16話 キケン!ボキャ美のターン

脚本　神山修一　絵コンテ　伊藤史夫
演出　伊藤史夫



17話 ネジささる、ゆえにヘボあり

脚本　樋口達人　絵コンテ　石平信司
演出　高山智也



18話 ネジル学校に行く

脚本　高岡淳広　絵コンテ・ボブ白旗
演出　清水一伸

19話 ヨロシク!湯煙ロクンロー

脚本　神山修一　絵コンテ　渡部隆寛
演出　関田修

20話 ヘボ流・キッチンバトル!?

脚本　山田健一　絵コンテ　佐野聡彦
演出　藤本義孝

21話 時をバグるピコピコ

脚本　久尾歩　絵コンテ　鈴木勇士
演出　鈴木勇士

22話 ライネジング・サン

脚本　樋口達人　絵コンテ　石平信司
演出　宍甘観人

23話 ねらわれたネジ魂

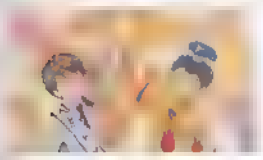
脚本　高岡淳広　絵コンテ　石平信司
演出　伊藤史夫

24話 兄×弟

脚本　高岡淳広　絵コンテ・石平信司
演出　清水一伸

25話 ツルっとオチた流れ星

脚本　久尾歩　絵コンテ　辻楠綾佳
演出　辻楠綾佳



26話 プリンス・オブ・いもチン

脚本　高岡淳広　絵コンテ　北村真咲
演出　高山智也

27話 ヘボット、ペケット 地獄めぐり

脚本　神山修一　絵コンテ　渡部隆寛
演出　大河原景

28話 さらば、愛しのモエカス!

脚本　樋口達人　絵コンテ　ボブ白旗
演出　清島ゆうこ

29話 イインダヨ〜、スゴスゴインダヨ〜

脚本　高岡淳広　絵コンテ　石平信司
演出　関田修

30話 忘れられないの

脚本　山田健一　絵コンテ　伊藤史夫
演出　伊藤史夫

31話 インネジクタス

脚本　岡麗志　絵コンテ　鈴木勇士
演出　鈴木勇士

32話 ユカイYOUかい怪盗かい!?

脚本　久尾歩　絵コンテ　清水　伸
演出　清水一伸

33話 ハミガキしようぜ 牛肉、ミソッパ!

脚本　神山修一　絵コンテ　石平信司
演出　高山智也

第34話 流されネジられて

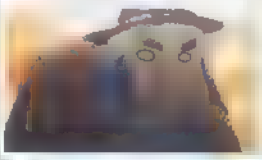
脚本　樋口達人　絵コンテ　辻橋絵佳
演出　辻橋絵佳

第35話 インスマ浜の呼び声

脚本　神山修一　絵コンテ　石平信司
演出　関田修

第36話 恋のヘラがえしがえしがえし

脚本　山田健　絵コンテ　渡部隆寛
演出　カトウキューメイ



第37話 電脳獣はボキャボットのダメを見るか

脚本　久尾歩　絵コンテ　石平信司
演出　小野田雄亮

第38話 12体そろったらエライ事になった

脚本　岡篤志　絵コンテ・鈴木勇士
演出　鈴木勇士

第39話 王妃ナグリ、帰還

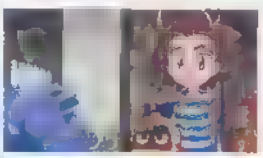
脚本　高岡淳広　絵コンテ・石平信司
演出　清水一伸

第40話 弁護士ボキャ美の法廷ファイル!

脚本　樋口達人　絵コンテ　ポプ白旗
演出　高山智也

第41話 ヘボ流・大脱走

脚本　岡篤志　絵コンテ・橋本直人
演出　橋本直人



第42話 我々はネジである

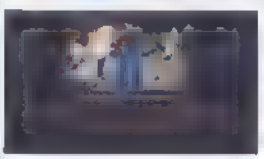
脚本　久尾歩　絵コンテ　辻橋絵佳
演出　辻橋絵佳

第43話 ネジ拳ボキャフェス in ネジが島

脚本　神山修一　絵コンテ　石平信司
演出　小野田雄亮

第44話 劇場版ヘボット!って、ナニそれ?

脚本　樋口達人　絵コンテ　石平信司
演出　鈴木勇士



第45話 ギザギザ・ザ・ネジ山

脚本・山田健一　絵コンテ・伊藤史夫
演出　伊藤史夫

第46話 はたらくネジさん

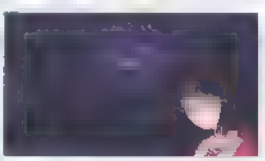
脚本　高岡淳広　絵コンテ　佐野聡彦
演出　清水一伸

第47話 すべてがNになる

脚本　神山修一　絵コンテ　石平信司
演出　高山智也

第48話 ネジが島さいごの日

脚本　岡篤志　絵コンテ・石平信司
演出　関田修



第49話 さよならヘボット

脚本　高岡淳広　絵コンテ　石平信司
演出　鈴木勇士

第50話 にちようびのせかい

脚本　高岡淳広　絵コンテ・石平信司
演出　辻橋絵佳

聞いてみよう！

キャスト&制作スタッフ

カスリーナ役●尾崎真実さん

ナグリ役●能登麻美子さん
ヴィーデ姫役●日野由利加さん

石平監督に聞く、腐泡けアニメの真の全容

バンダイ・鳴香織さん

意外なことたらけな
ヘボのはしまり

1年間ヘボットを演じられてきましたかいかがでしたか？

井澤　初めてヘボットの声を当てたのは、おもちゃのボイスだったんですよ。5月ぐらいに収録をして、アニメのアフレコはそこから3か月後の8月で結構間が空いてたんですよね。しかもその時に「めっちゃギャグじゃん」って気づきました(笑)

えっアニメの時ですか？

井澤　はい。それまでは、内容が分からなかったんですよ。アニメの台本時に驚いたのがもう1つあって、セリフ量がとんでもなすぎてメインキャラクターでも、今までこんなにしゃべったことなかったんですよね。ヘボットは特別セリフが多かったです

とのような流れでヘボット役に決まったんでしょうか？

井澤　ヘボット役でオーディションを受けたんです　その段階では、おもちゃもアニメの設定資料もキャラクターイラストもなにもなかったんです。ただセリフだけが、ずら～っと50はどあって「これ全部やるの？」って言った記憶があります。後におもちゃのボイスでも同じぐらいの量を読むんですけれど(笑)。テープオーディションたったので、地声に寄せたのと、ハイトーンでかわいく演じた2パターンを録って、結果、地声寄りのものになったんたと思います

ヘボット役か決まったときは、どう感じられましたか？

井澤　「やったー！」以外の感情を覚えてないです(笑)。ヘボット役が決まったときよりも、キャストが発表されてからのほうか実感か強かったですね。というのも、シークレット期間か長かったんですよ。東京おもちゃショー』ではヘボットのおもちゃか先行で公開されていて当もちろん聴けたんですけと、誰かヘボットを演しているのかは未発表てしたので「決まっているんだけど、言えないぜ……」って笑)。それからキャストも発表されて、やっとみなさんに「ニチアサ」っていうすごく強いワードとともにお知らせすることができました

―監督からヘボットの役柄について何かご説明はありましたか

井澤　オーディションの決め手が「生意気そうな声たったから」ということだけは聞いています笑

設定の話ではなく？(笑)

井澤　石平監督とは、以前別の作品でご一緒していたんですが、ボイス決定の理由はそうだったという。あとは、ヘボットとネンルの関係性で、最初はヘボットかホケでネジルがツッコミの予定だったのが、演じる人の声の感じでたんたん変わって逆転したよっていうことは言われましたね。最初は「なんか好きににやって」って言われた気がします。

役をがっちり掴んだのはどのあたりでしたか？

井澤　どこで掴めたかなぁ……。第1話はすごく緊張したのを覚えています。個人的に第4話が大好きな回なんですか、あのお話て完全にヘボットのノリを掴んたなと思います　豆の木が月まで行っちゃう話なんですけど、第1話をご覧になられて「やばい」と言っていた視聴者の方々が、第4話で「さらにやばい」って(笑)。私はそこまでヤバいとは思っていなかったので「おや？」と不思議に思っていました(笑)

しっかり子供向けのギャグアニメなんですよね

井澤　はい。だから大人になってしまうとこの作品の見方って難しくなりますよね……。私はクレヨンしんちゃん　世代で、1話からカノツリ見ていたんです。なので、『ヘボット！』を1年間演じてきて、下品たと思ったことは一度もなかったし「ありえない！」って思ったことも一度もありませんでした。ちなみに『クレヨンしんちゃん』は井澤家だと推奨アニメのひとつで、ビデオデッキにもちゃんと録画されていましたよ笑　なので、ああいったノリにもちゃんとついていくことができたし、特に悩むこともなかったんですね

初期のしんちゃんは、結構パンチのこんだ作品てしたしね

井澤　あと、一番最初に、対象年齢を聞いたんですけれど「小学生4年生」と言われたんですよ超ピンホイントなんです！　普通何才～何才なのに。でもその年代って、下品な言葉がどういうわけかおもしろい世代なんですよね

中二病みたいな感じですね(笑)

井澤　そうそう！　小四病かな(笑)。これが5年生になると全くおもしろくなくなるんたけど(笑)

おもしろければそれでいいんでしょう

そうなんです。おもしろいは正義！　1話でヘボットかカレーを持っているシーンかあって「なぜ？」って聞いたら、「え？　ここでカレー持っているのおもしろくない？」って(笑)　なるほど、って納得しました

～の部分、ひっかかるとこ　何かあるのでは？」と考察が

井澤　監督もおっしゃっていたんですが、みんな考えすぎだって(笑)。キッズ向けの作品なんだから、見ていれば答えは自ずと出るんだよ、答えがないやつは、考えなくてもいいことなんだよ、って思うんですよ、私は。

演じ始めた頃と終盤では　作品のイメージに変化はありましたか？

井澤　みなさん「わけが分からなかったものが、

オーディションの決め手が「生意気そう」な声だったから

だんだん分かってきた」っておっしゃってたんですけど、私はそれがなくてずっと最初から分かってたという感じなんです「分からなくていいことか分かっていた」というのかな アニメが終了したタイミングでブログにも同じことを書いたんですけと、世の中に自分が分かってないことなんて星の数ほどあるんだから、分からないって騒ぐ必要性自体が分からないんですよ たから違和感はなかったんですよね。イメーンも最初から最後まで特に変わらず、あえて挙げるとしたら、タ ケットは小学生4年生だと監督はおっしゃっていましたか、結果的に全世代に刺さったなって思っています。

無茶振り多過ぎ!?
にぎやかな収録現場

劇中でヘボットが歌を何度か歌われていましたか 指下などはありましたか？

井澤 ないです！ 本当に劇中の歌は勘弁してほしかった(笑)。台本にも「歌っている」とト書きになっていて。お味噌汁を作りながら歌っているシーンかあるんですけと、家で練習していても本番で考えていた節を忘れたら大変なので、実はOPテーマのメロディを少しもらっています(笑)。ネギと豆腐がお似合いよ～♪ ヘボとヘボとお味噌汁～♪ 少し音は外しているんですけれと

なんと！ 普通にかわいい歌だなと思っていました

井澤 あれはアフレコ現場で節を忘れないための対策です(笑)。

ほかに無茶振りは何かありましたか？

井澤 とにかく歌と兼役に関しては、1年間通してすごく鍛えられました ヘボットンGとか、ヘボットの兼役は性別の壁すらも超えていきますから 普通、女性声優かおじさんを演じることってなかなかないですからね おじさんやりすぎですよ 笑 学校回のジャ シ先生と、プールの先生、両方ともおじさんじゃん！ あの回はひどかった(笑)。

ちなみにヘボットの性別って決まっているんでしょうか？

男の子ですね JKヘボットの変化があるから惑わされちゃうかな？ それに後半でウィ テ姫の魂とか言い出すから、ややこしいことになるんですが、男の子で演じていました。監督と話していて印象に残っているのが、カスミーナは変顔をするんだけど、ユーコさんは変顔をしないんです。かわいらしい変顔はあるけと、目玉が飛び出したりということはなくて。その理由が、小学4年生くらいの男の子にとって同級生の女の子って敵だからなんですよね。仲良くするような生き物ではない。それに対して、年上のお姉さんたちはきれいな憧れの人っていう意味合いがあるから差別化しているって。本当に根底には小学4年生の男の子の感情かあるんですよね」

兼役で一番印象に残っている役は？

井澤 最後の最後で登場した虚無ヘボです。あれは私の残りカスみたいなものです(笑)。これ以上はもうないよ！ っていうくらい。そこまでにヘボットはもちろん、白ヘボ、黒ヘボ、幼少ウィ テ、そして純正ヘボットも出てきちゃっていますからね そのほかにもKとかヘボスターリングとかも出てきて。ここまで出たキャラで終わりたろうと思っていたら、また出ちゃったじゃん！ 白ヘボとも違うんかい！ ちょっと方向性が似ているのに違う！ というのがあったので(笑) キリキリ、ヘボヘボ先生と似ているんですけど、先生はおじいちゃんという属性か入っているから、それを抜く、っていう方向で演じました。

このタイ ンクで新キャラ ん て来るか て いう感じですね 笑

井澤 そうなんです。役が増えて監督に文句を言うことって、あまりないんですよね。普通なら「もう1つ役をもらえた。やったー！」ぐらいのテンションなんですけと、第49話では「監督、これはひどい！」って言いましたね(笑)。全然関係ない役だったらいいんですけど、全部ヘボットの系譜なんだよなぁ、って。

多 の ボ ンかありながら きちゃ ボ ットと思いますか ヘボ ットであるための要素って何でしょう？

「健全」という感じです JKになった時も、変なエロさとかは出さないようにしています 全部健全な精神で演しています

ヘボット以外でお好きなキャラは？

ペケットです！ ゆりちゃんの声かすく好きなんですよね～。かわいい！ 本当にかわいい おもらしするのもかわいいし、「ペケ！」っていうところは特に。あと、ゲロリーマンかめっちゃ好きなんです！ 何してもかわいい～。親八さんかわいすぎです！ 例の音も効果の出雲さんが作ってくれたきれいな音になっているし。最初どうするんですか、って聞いたら「大丈夫。吐いているのネジだもん」って。ブタ肉の「わんわん」も最高にかわいいし。マカロニもかわいい

マカロ の人気も高 ですよね

井澤 あれ、内田夕夜さんが声を担当しているんですよ。マカロニが初登場した回で、ため息みたいな「はぁ・・」っていう声を入れているんですけど、それからマカロニが登場してくる度に、夕夜さんがアフレコ中ガタガタって立ち上がりそうになるんですよね。でも以降「ここはマカロニ大丈夫です」って(笑)。あー夕夜さんがやるのも全部好きだなぁ。キリンの「みゃあ」とか。

面白 は登場 ている ゃべらないキャラクターも多いですからね

井澤 伊丸岡さんか演じていた3Dプリンターは衝撃でした 最初はセリフかない予定だったのに、「やっぱり声があったほうが。誰か～！ 伊丸岡さん～！」「俺!?」っていう流れで決まっていました(笑) そうしたら伊丸岡さんかすごく気持ち悪くやってくれて。あれはやばかったですね。

結構その場のノ ですか？

井澤 そういうのは多いですね。未だにみんなが言っているのは、井上和彦さんの兼役で汚物っていうのがあって「おい、井上さんに汚物やらせてるんじゃねよ！」ってなってました(笑)

ヘボットとして、ペケットはどう見えてるんでしょう？

う ん、感覚としては、血縁でいう感じじゃないなぁ ヘボットとして、ペケットに対

相棒に対する感覚は、LIKEじゃないしLOVEでもないけれど、世界一大事！

って特別な感情を抱いたことはないかも知れないですね　すっとネジルが一番だから

第37話でもベケットに味方をしているシーンもありましたね

井澤　ありましたね　あれは「懐いてくれているから」っていう感覚かな　ヘボットってすごく情の深い子なんですよね、それってすごくおもちゃっぽいんだと思います。自分を好きでいてくれた人が大事、っていうか。

本当にヘボットに出会えるまでの物語

―― 物語の展開について監督からお話はありましたか？

井澤　第1話冒頭のシリアスパートについては監督に「あれは活きてくるんですか？　夢オチみたいのじゃないですか？」ってことだけは聞いていました。普段はすこし先のことだけを「ヘボット自分でおもちゃたっていうのを自覚するから」「弟、出てくるから」というふうに聞かされる感じでしたね。最後に聞いたのは「残り3話でメるから、それまですっとキャクやるよ」って。

―― 最後まで特に疑問はなかったんですね

井澤　私、『ヘボット！』見るときは速読の方式で考えろ、って他の人に言っていて。全部集中して見るから疲れるんだ！　少し離れてざっと見てたら話分かるから、って　アフレコ現場でも「今日の話分からなかったね」という役者さんがいると、「端的に言えばこういう話です」って説明していました　ちゃんと座長してたんですよ(笑)。また別な部分での驚きはあって、最初、兼役の配役に意味はないと思っていたんですよね　たまたまこのキャラを演じることになったんだなと思っていたら「ああ、この人のアバターだったのか！　兼ねてる意味あったんだ！」というのが結構出てきましたね

相棒であるネジルとの関係性、について監督から何かお聞きされましたか？

井澤　最初、ネジルはヘボットのことを大事にしていないんですよ　ソフビットと見分けがつかないくらいだったので（笑）。でも、ヘボットはずっとネジルが一番なんですよね。ネジルはヘボットのことを相棒と言ってはいるんですけど、まだネジのほうが全然大事で。監督曰く、「ネジルはたんたんヘボットが大事になるヘボットはずっとネジルが大事」って

第44話でも「仲良くはなって　ネジルはヘボが守るヘボ」と言ってましたね

井澤　あ、でも、一人称はわりと変わるんですよこの番組　また、あの場面は特に強調して、私には受け取れました　第49話では、ヘボットバラバラになっちゃうからなぁ　私、アフレコの時しょっちゅう泣きそうになってるんです　第16話のケンカしちゃう回、第17話のソフビット回とか結構泣ける回が多かったです　第5話の「ヘボットいなくなったってよ」、第44話の劇場版も、第26話のイモチンプリンスも好きだなぁ。特に第49話の「また明日遊ぼうぜ！」。あそこ、すごくいいですよね。私「またね」っていうの大事にしてるんですよ。「さようなら」っていうと本当に終わっちゃうから、イベントやお渡し会や握手会などで来てくださったお客さんには「また来てね」「またね」って言うようにしていて　たからかな、すごく響きました　あの後のネジルくんの表情もいいですよね。

さりげなくぐっとくる要素がちりばめられているんですよね

井澤　そうなんですよ。私、「ヘボット！」のおもちゃのテーマソングの「ネジのうた」がすごく好きなんです。歌詞に「君が笑えばそれでいいさ」というフレーズがあるんですが、もうそれだけで泣けちゃいます。でも、その言葉が『ヘボット！』の全てなんじゃないかなと。アニメが始まるまでは、すっとこの曲を聴いていて、ヘボットの気持ちを作っていた感がありますわけの分からないことをしていても「きみが笑えばそれでいいさ」って。すごい泣けるし、すごくいい言葉だと思います。ピエロみたいですよね　哀愁があって

ヘボットとネジルの関係性で気になったことはありましたか？

井澤　2人の行動に好感が持てるポイントかめちゃくちゃありました　監督や富岡さんは一貫して「そういうつもりはない」って言うんですけど、またまた(笑)と　ネジルがヘボットの頭をよしよしなでているシーンとかキュンキュンしていました　狙っているとしか思えない(笑)

ヘボットからネジルに対する想いは監督、井澤さんから伝えていたそうです

井澤　そうなんですか！　周知の事実だと思っていました（笑）。私、実際に一卵性双生児の双子なので、相棒っていう存在に対する執着はめちゃくちゃ強いんですよ　遺伝子100%一緒の人間が世の中に存在していて、友達でもないし普通の兄弟とも感覚が少し違うというか。「いなくなったら絶対にやだ！」という存在がリアルにいて、その状態で育ってきてるんです。だから、相棒に対する感覚は、理解が速いんだと思うんですよね　LIKEじゃないしLOVEでもないけれど、世界一大事っていう感情　たからヘボットがネジルに感じるそれに、違和感がないという感じですね

それは分身みたいなものですか？

井澤　そうなんですよ。自分ではないけれど、最も近くて、一番失いたくない！　私、兄弟って全員そういうものなのかなと思って育ってきたんですけど、世間では案外そういうわけでもないみたいですよね（笑）。ドライな兄弟もいるっていう　そういう感じは活きてる気がしますね

活きているところか、ど真ん中ですね。

井澤　守ってあげるだけじゃないし、守られているだけでもないんですよね

監督に、第49話のラストでネジルがネジ魂になるというのは、どういうことなのかを聞いたんですか　最は一番最初から離れられない相棒に出会える話なんだってことでした

井澤　ええっ!?　……泣いちゃうよ。私、ヘボットになるへくしてなったんだなぁ

ネジル・ネシール役
田村奈央

迷ったら負けだなと。考えすぎちゃいけないんだなって思いました。

そうだ、ネジルも主役なんだ…!! 笑

オーディション役に決まった時、どんなキャラクターであるか説明はありましたか？

田村 なかったと思います。オーディションをいただいた時のセリフの感じと今では、全然違うなと思いますね。まさかあんなことになるなんて、びっくりです。

どんなオーディションでしたか？

田村 ひとつのブース内に10人ほどのネジルのオーディションを受ける方々が集って、ひとりずつネジルを演じました。1番目のネジルさん、2番目のネジルさん……という感じで（笑）。私は1番目のネジルだったので、ほかの人が演じるいろんなネジルを気にせずお芝居をすることができました。

オーディションを受ける際、どのような印象を受けましたか？

田村 「元気で明るいキャラクター」というオーダーはそのときにありましたが、まだ、設定や性格が掘り下げられていなかったので、とにかく元気な子なんだろうなと思って演じました。

1年間主役を演じられて、いかがでしたか？

田村 この質問を受けて改めて「そうだ！　ネジルも主役なんだ!!」って思いました（笑）。正直、ヘボットが主役であって、その付き添い人みたいな立ち位置だと思っていたので、彼に一番近い存在であることはわかっていたんですけど、自分が主役だと思って演じていたことはあんまりなかったです。実際にアフレコ現場でいろいろと気配りしてくださったのは、やはりしーちゃんさん（ヘボット役の井澤さん）でした。自分はとにかくほかの演者のみなさんを不安にさせないように、自信のないお芝居はしないよう心がけていました。悩む部分も実際はありましたけど、見せないようにしていました。

実際に何話あたりからネジル役を掴めましたか？

田村 掴めたっていう感覚はないんですけど、10話までいかないうちに楽しくなってきました。プレッシャーを感じなくなったというか、狂ったもん勝ちなんだなって思えてきて（笑）。

考えるよりも感じろと（笑）。

田村 そうです（笑）。迷ったら負けだなと考えすぎちゃいけないんだなって思いました。

いろんなバリエーションのネジルが登場してきましたが、そういうネジルを演じるとき何か気をつけていることはありましたか？

田村 ベースはネジルであっても、違いはつけようと心掛けてはいました。ですが、あまり深く考えないで演じた方が面白いものが出てくるんじゃないかと思い……。結果、考えるな感じろ精神で挑んでいました。

第44話「劇場版ヘボット！って、ナニそれ？」では、ネジルとヘボットの身体が入れ替わりますが、演じられてみていかがでしたか？

田村 私は何も変わらなかったですね。特にヘボットに寄せなくてもいいっていう方向性で収録前に話し合っていたので、普通のネジルのままでヘボットを演じました。

最終話あたりでは、やはりネジルの印象を変わりましたか？

田村 すごく変わりました！　とんとん盛り付けされていきましたね。最終回なんてBパート

ほぼ、ネジルいなかったですね（笑）。佐藤になっちゃってましたね

「かっとばせ！」が印象的でした

田村　考えるな感じろ精神のもと、そのときの佐藤のノリとテンションで言いました

アドリブなどはありましたか？

田村　最初はよくありましたが、たんたんとなくなりましたね　徐々に馴染んで来たのでは…と思います。ですが、ふざけたお芝居の間に、本気のお芝居を下さいというオーダーがなかなか大変で……。本当にヘボットの事を想って訴えかけるようなお芝居…　かと思ったらその数秒後には再びふざけるという。合間の狙ったポイントで決めるときは決めたいんだけど、監督さんたちのオーダーに応えられないときは悔しかったし、自分もまたまたたなって思いました　テンションの差が激しいので、瞬時に感情を切り替えるのか大変でした

見てる側としては面白いんですが、演じる側は大変ですね

田村　そうですね。そのときのネジルの気持ちを自分の中で作らないと、上辺だけのセリフになってしまって、伝わらないですからね

ネジルってどういう子？

ネジルは最初、ネジのことしか考えてなくてヘボットの事をあまり大事にしてない感じがありましたね

田村　ありました。だってソフトビニールのソフビットとヘボットの見分けがつかない程でしたからね（笑）。本当にヘボットに対して興味がないんだなって思いました　それが話数を重ねるごとに、だんだんと愛情や絆みたいなものが芽生えてきたので良かったし、私も嬉しかったです。今となっては、切っても切れない絆のある関係性になっていると思います

最終的には相棒的な存在まで発展してきたと思いますが、田村さんはどのように感じましたか？

田村　基本は1話完結だけれど、物語の核は徐々に進んでいくんですよね　話数を重ねていくうちに、作品の中の役もそうですが、ユーちゃんさんとの関係性もたんだん変わっていって、役者とキャラクターがリンクしていくような

徐々に関係性が、より深くなっていったような感じでした　私はぐいぐい前にいくタイプではないんですけど、だんだんと打ち解けあっていきましたね

途中からチギルも登場しましたが、最初チギルとネジルの間には溝がある感じでしたね

田村　そうそう！　最初はネジルってチギルのことが苦手なんじゃないかなって思っていたんですと、徐々に兄弟愛が芽生えてきましたね。いつの間にか普通の関係性になっていたし、最終的にチギルがネジルのことを「守る」という感じになっていましたね　そのことに特に違和感がないのは『ヘボット！』の世界だからこそなんですよね　私も起きた物事を受け入れがちなので、「おかしいじゃないか！」というよりは「そうなんだ」くらいの感じで、そこはリンクしていました

第49話では、家族写真が消えたり、モエルの「明日遊ぼう」など印象的なシーンがありましたが、キーであるネジルを演じていてどのように感じられましたか？

田村　ネジルの周りにいるみんなは一生懸命闘っているけれど、ネジル自身は実はこの回特に何もしていないんですよね。そんなネジルを必死に守っているみんなの姿を見て、目から汗が出てきました

最終回を終えて、ネジルという存在をどう思いましたか？

田村　ネジを愛し、ネジと共に生き、ヘボットと共に生きる、とんでもなくヤバい男の子　そしてみんなから愛される存在だと思います

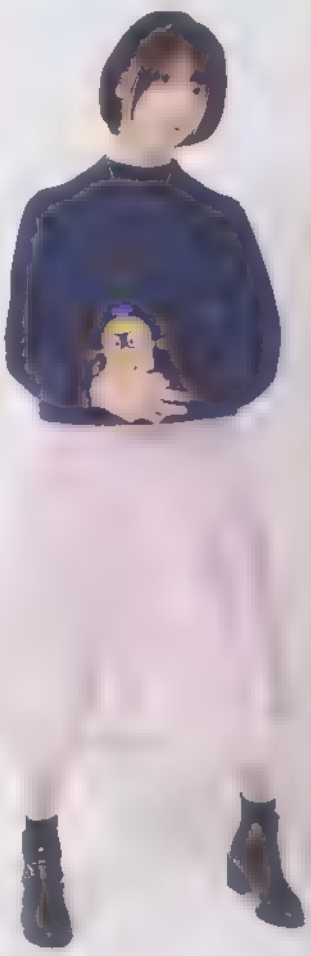
いろいろな役者の技が光る真事な現場

たくさんのキャラクターが登場しましたがお気に入りのキャラクターは誰ですか？

田村　パチボットです！　大好きです！　衝撃的だし、肩の力を抜いた安原さんならではの間の作り方も好きです　演技とキャラクターの雰囲気がすごくハマっていて、あんな自由でいてふざけておもしろいのを入れ込んでもハマってしまうことに、現場でも感動しましたし、オンエアで確認したときも改めて思いました。パチボットの通常の顔も好きだし、頭の部分が開いているときも顔も大好きです。あの狂っているような目をしているのが特に大好きです

印象に残っているエピソードはなんでしょう？

田村　第16話でヘボットとネジルが喧嘩したシーンですね。あの時がいちばんネジルに人間味を感じました。このときは、音響監督さんからのオーダーもいつもと違っていて、「もっと



子供ながらに、わざと声を低くしながら生活したぐらい少年役に憧れていました。

台詞を聞いて！　と何回もテイクを重ねました掛け合いに対しての難しさにも直面したし、いろいろ勉強させられた回でもありました　これがきっかけで、今まで以上にキャラクター同士の会話に注目して、より気持ちを理解しようと心がけるようになりました　毎週、母もこの作品を見てくれてるみたいで、「すごいよ！　今週も頭が狂いそうだよ！」って感想が来るんです(笑)　でもこの話の感想は珍しく「いい話だったね！」ってメールがきました。あと、好きはエピソードで言えば、『ネジさざる、ゆえにヘ†ありテイネンク・サン　にちようひのせかい』のパチボットが出ている回、第17話以降も出てきてくれて、うれしかったです

収録中の想い出は何かありますか？

田村　先程もお話しましたが、ベテランのキャストの方々の役名が「テブホクサー」だったり「ブタ肉」だったり(笑)。兼役を決めるときも、内田夕夜さんとか率先して「やります！」と言って演っていました　技や引き出しの見せあいになっていて、いろんなお芝居をみなさんが開放していた姿がすごく印象に残っています　最高におもしろかったです！

井上和彦さんも「汚物」っていう役名でしたよくしたね　笑

田村　ありましたね(笑)。そう思うと本当に貴重ですごい現場だったんだなって実感します

少年役にあこがれて目指した声優

―― ネジルを演じられていかがでしたか？

田村　少年役を演じたのは、ネジルが初めてなんです。今まで田村＝少年という印象はなかったと思うんですね。でも、ネジルを演じたことによって、自分の芝居を共演者の皆さんや視聴者のみなさんが受け入れてくれたことが、嬉しかったです

―― 少年役を演じたい気持ちは以前からお持ちだったんでしょうか？

田村　もちろんありました。実は少年役がやりたくて声優を目指していました。私が初めて憧れた声優さんが、朴璐美さんなんです。朴さん演技を見にいったこともありますし、女性なのにどうしてこんなにカッコいい少年の演技ができるんだろう！　すごい！　って。私、元々声も低くはないのですが、子供ながらに、わざと声を低くしながら生活したくらい少年役に憧れていました

すごい朴さんへの憧れが強かったんですね

田村　そうですね、学生時代は特に　また、自分は朴さんのような系統にはなれないというのはあって、でも、自分らしい少年役に出会うことができれば是非やりたいという気持ちがありました。

実際にネジルという少年役に出会うことが出来ていかがでしたか？

田村　今放送を終えて初めて「私、少年役やってたんだ」っていう実感が湧いてきました。「ああ、叶ってた！」という。イベントでネジルの声を出したら、女性からの声援が返ってきたときも同じような感覚でした　そういう歓声を浴びたのは初めてだったので、すごく新鮮な感覚を味わえました

自分とは性別が違う男の子を演じる上で、難しい部分はありましたか？

田村　ネジルに関しては特にありませんでしたが、ネジのことになると狂ってしまう部分をどうしたらいいのか、手探りだった時期がありまして。最初は、遠慮して演じていたんですが、共演者の皆さんが「もっとやりなよ」とおっしゃっていただいたこともあり、途中から吹っ切れて「もっとはっちゃけなきゃ！」と。それから狂うのが大好きになりまして、逆に快感になりました(笑)。

演じる上で印象に残っているとありますか？

田村　ネジルを演じるにあたって、表現しきれずに悔しいというときがありました。ネジルが泣いているシーンで、女性に聞こえてしまうと言われたことかありまして　例えば野沢雅子さんが、悟空を演じているときは、泣いても笑っても悟空なんですよね。私の場合、泣いているシーンでは自分か悲しいときの感情か入ってしまっていて　悲しいから悲しい感情を出すのではなく、キャラクターに寄り添わないとダメだと思って、ネジルの感情をもっと研究しようと思いました　ネジルという男の子を演じたことで、そこに今まで以上に気を付けるようになりました

『ヘボット！』とはどういう物語だったと思われますか？

田村　一言で表すとしたら、なんでもありの物語!!　です。観てくださっていた方々は頷いてくださる……ハズ！

1年間振り返ってみていかがですか？

田村　『ヘボット！』では、大御所の先輩方や共演者のみなさんが、ぶっ飛んだ芝居を入れてくるところを間近で見られて、すごく貴重な現場だと思いましたし「自分も先輩方に負けないようにやるぜ！」と強く思いました。とてもいい意味で、自由に演技をさせて頂ける作品に出会えて良かったです

ペケット役

山岡ゆり

profile

スカイラビットのつもりが……突然決まったペケット役

とのような経緯で「ヘボット！」に出演す[illegible]、な[illegible]力てしょうか？

山岡　ヘボット役と、ほかにも3キャラくらいでオーディションを受けていたんですよ。でも受けた役とは全然違うスカイラビット役で合格をいただきまして　私が見た資料にはスカイラビットかオスかメスかも書いていなかったんで見た目のノォルム的に女の子っぽいなと思ってキャラを作っていったら「男の子です」と言われました（笑）。そんな感じで、最初はスカイラビットとして「ヘボット！」に参加することになりました　なんてすけど、思いのほかスカイラビットが出てこなくて、しばらく収録をお休みしていた時期もあったんですよ。途中でペケット役のお話をいただいて、そちらをメインに出演するようになりました

当初、石平監督から作品の世界観の説明[illegible]ま[illegible]ま[illegible]？

山岡　なんにもありませんでした　たってスカイラビットか男女どっちなのかも教えてもらってないんですから！　現場では誰かホスキャラなのかも実際に台本をもらうまでは誰も知らなかったんですよ

スカイラビットとして　お届け物です[illegible]か[illegible]も　誰からの届け物なのかも知らず[illegible]ていましたね

山岡　もう、本当に全然わかってないです。舞台背景もキャラの性格も！

まさか黒幕のお使いだとは思いませんよね。ペケットについてはどうでしたか？

山岡　このキャラがいずれどうなるかということも、性格も何も教えてもらってなかったです。とりあえず「ヘボットの弟です」ということだけは聞いていて、しーたむさん（井澤詩織さん）がどういう声で演じているのかも知っていたので、あれの弟ということは　というイメージで演していました　そうそう、最初はアニメよりおもちゃ用の声の収録が先だったんですよだから本当になんの知識もない状態で、色々喋りました。

おもちゃの収録はいつ頃でしたか？

山岡　番組が始まって半年くらいですね　アニメ登場のちょっと前だったと思います

結構ギリギリのタイミングですね。その時点では「ジョボーン」などの決め台詞は？

山岡　あったんですけど、何をジョボーンしてるのかは分からずにやってました（笑）。それがこんなに使われるとも思っていなかったですし、ただ掛け声的に言ってるだけなのかなと思いながら収録してましたね

ペケットは、最初の印象と、アニメに登場してからの印象で変化はありましたか？

山岡　初登場の頃の自分の声を聞いてみたら、ペケットは最初は赤ちゃんみたいだったのに、

だんだん黒い感じに……なんか汚れていったなというのは感じました（笑）。

――蓋を開けたら腹黒キャラでしたからね。登場からお漏らしもしていましたが……。

山岡　それもあって、自分なりに赤ちゃんっぽく演していたんですよ。でも顔だけ見ると実はちょっとお兄ちゃん感がありますよね。目ぢからがあるというか、弟だけど結構かっこいい感じなんだなと。「でも声は私だしな」と思って、かわいい方に振って演じてみました。キャラ説明に「腹黒」とは書いてあったんですけど、セリフを見た感じでは最初の方は全然そういう面は出ていなくて。チギルのこともちゃんと大切にしていたし、どこが腹黒なんだろうと思っていたんですよ。でもそこからだんだんその設定が活かされてきたので、「ああ、やっとか」とたんたん汚れていったなと思います。最初はかわいかったのに。

――でも、あの世界においては一番まともかもしれないキャラクターですよね。

山岡　確かにそうかもしれません。まあ周りがひどいですからね！（笑）

――ペケットの演技について、ディレクションが入ったことはありますか？

山岡　ペケットはそんなにないですね。とにかく面白い作品にしようということで、演技面ではあんまり注意されなかったんですよ。ただ、面白いかつまらないかで判断されることが多かったです。大御所の先輩はとんとんアドリブを入れてくるんですけど、私みたいな若手がやっても面白くはならないので……（笑）。私は台本通りにちゃんとやって、求められれば入れるくらいで自分からふっ込みは決してしなかったです。「アドリブを入れる」って台本に反する訳じゃないですか。反した上で、それを超えた面白いことが出せるからアドリブを入れるんですよ。その技量はないって自分で分かっているので、ちゃんと台本通りにやっていました。真面目です！

――ペケットもスカイラビットも男の子ですが、演じ分けはどのようにされていましたか？

山岡　まさかペケットを演じるとは思っていなかったので、同じシーンにスカイラビットが出てきてしまったときにはどうしようかと思いましたよ。それで差をつけないといけないなと思って、スカイラビットの声を低くしすぎちゃって……「キャラがブレてね？」と（笑）。スカイラビットは本当に、ペケットのおかげでキャラブレが激しかったです。一気に見直したら最初から最後までで全然違う声になってるかもしれません。

――いち視聴者の感想としては、スカイラビットは落ち着いた感じで、ペケットの方は感情がこもっている印象ですね。

山岡　本当ですか？　ちゃんと違って聞こえているのであればよかったです。「ペケットがいるからスカイラビットちょっと低くしまーす」みたいな感じで、自分ではそこまで明確に演し分けていたわけじゃないんですよ。でも「ヘボット！」は新人もベテランもみなさん兼役ですからね。私なんて多い人に比べたら全然兼ねてない方なんで。

――とはいえメインキャラが2役というのは大変ですよね。

山岡　自分と自分が合体したりすると、もうわけわかんなくなりますよね。みんなすごいなと思いながらほかの方の収録も見てました。

相棒のチギルや兄・ヘボット共演者との関係性は？

――相棒であるチギルとの関係性について、は？

山岡　これも監督からは何も聞かされていなかったです。チギルは二面性のあるキャラだから「支えてあげなきゃな」という気持ちはありましたけど、ペケットが本当にチギルのものだったのか分からないですし、元々ナグリのものだったのかとうかも分からなくて。だから面倒見役ということで、チギルをちゃんと気にかけてあげようという気持ちでは演じてはいましたけど、果たして……という感じです。

――チギル役の前野智昭さんとのやり取りはいかがでしたか？

山岡　実は前野さんは私が通っていた専門学校の、教務っていう先生のサポートをする立場の人だったんですよ。そんな過去があったので、今回現場で「前野さんが教務してたとき、生徒だったんですよ！」と伝えて驚かれました。声優の先輩であり先生でもあるので、変なプレッシャーを浴びつつもかんばりました。卒業生として変なこともできないですしね（笑）。収録では前野さんがアドリブをとんとんやってくださっていたので、それに付いていこうという感じでした。チギルはしおしおになりますけど、先にチギルがしおしおになってからこっちが支えるという順序だったので、前野さんがこうやったらそれに乗っかって演じるぞという気持ちで臨んでいました。

――ヘボットに対しての意識はどうですか？

山岡　ヘボットはペケットの本当のお兄ちゃんですもんね。しーたむさんとはほかの作品でも、姉妹役や近しい立ち位置のキャラクターが多かったんですよ。だからなんとなく空気を合わせてもらえてすごくやりやすかったです。しかも兄弟役でも姉妹役でも、いつも向こうが年上

で、上下関係がしっかりできてるんです。

――スゴ様こと、スゴスゴインダーネジとの関係性がうかがえる話もありましたね。

山岡　なんだかシリアスでしたよね。ペケットか最初無視されてて、あれも私、説明されてないんで意味がわかんないんですよ。隠すんですもん、監督が。

――スゴ様役のたかはし智秋さんとのやり取りはいかがでしたか？

山岡　たかはしさんとは初対面で、私からは全然話し掛けられなかったんですよ。でもたかはしさんの方から「全然喋ってないわよねー！」って話し掛けてくださって、すごく優しくて気さくなお姉さまです。「イインダヨ～」って毎回言ってくれるし。救いですよね、「イインダヨ～」って。あれだけ許してもらえると社会人にも刺さりますよ。最初はもっとエロい感じで言うのかなと思ってたんですけど、面白い方向の「イインダヨ～」で。もうあの声しゃないとしっくり来ないですよね。素晴らしいですよ、本当に。ペケットとの関係性はやっぱりわかんないですけど（笑）。みなさんは分かってるんですかね？　少なくとも出演者は何も聞いてないですが、監督は伏線をいっぱい張ってるんだと思うんですよ。ちょっとモノの声をあてたなと思ったら、それ以降に2、3回出てくることがあるので、軽はずみに声をあてると覚えてなかったりするんです（笑）。おびただしい

同じシーンにスカイラビットが出てたときには、どうしようかと思いました

喋らないのに大人気!? 愛すべきキャラたち

突然現れる意味不明なキャラやシリアスなシーンは、大人も翻弄されました。

山岡 そうですよねぇ（笑）。でも一度アフレコスタジオに小学生の子たちが来てくれたことがあって（笑）。

とうしてそこで笑うんですか？

山岡 いやもうすごく個性的な3人だったんですよ！「ヘボット！」愛が強すぎる子たちだったんです。「なんで後半6体のエトボキャボットを出さないんですか！」「僕はお手紙を書いたんですけど！」ってバンダイさんに文句を言ってました（笑）。そういう子たちに「元ネタわかるの？」って聞いたら「わかんないけど面白い」って言ってたんで、伝わらないけど笑ってくれているんだなと。

作品には様々なキャラクターが出てきますが、山岡さんが特に印象に残っているのは？

山岡 ええー！ タンクトップ仮面は最後持っていくし、マカロニもすごい人気だし……。それにしても「なんでこのキャラが？」っていうキャラが人気出ますよね、この作品。マカローなんて全然喋ってないのに（笑）。

屁をしてるだけですからね（笑）。

山岡 そうですよね。気になるキャラがいすぎるんですよ。ボキャリーマンズとかもそうですし、そもそもの数が多すぎですよね。

山岡さん的に「これが人気が出るんじゃないか」と思っていたのは？

山岡 カットビタイガーは男の子に絶対人気出ると思ったんですよ。王道ですし、カッコイイし。でも気付いたらアニメにもあんまり出てこなくなってて（笑）。

割と予測するのが序盤だけですね。

山岡 そうなんですよ！ 一番最初に『ヘボット！』が始まりますというアニメのPVができたときに、ヘボットとタイガーとラビットが出ていたんですよ。それで「こういうメンバーでやっていくんだ」と思ったらタイガーが全然出てこなくて、代わりに変なキャラばっかり出てきて（笑）。タイガー役の山口（智広）さんがかわいそうだなって思いましたよ。途中から呉多島ァンタウロスもやられていましたけどね（笑）。

カットビタイガーはおもちゃの欲しいものランキングでは2位だそうですよ。

山岡 どちらかというと男の子が見そうな作品なので、ああいうかっこいいキャラには食いつくと思ったんですけど（笑）。マカローが人気とは意外な方向に転がりましたね。3人の小学生がアフレコ現場に来てくれたときもマカローがすごい人気でした。

ヘボットのもうひとつの姿なんて、まさに主要キャラの一部ではあるのかもしれませんね。

山岡 でも喋らないじゃないですか（笑）。もっと違うキャラが人気出てもよさそうなのになぁ。エトは合体もするし大事なんですけどね。女子ウケを狙ってネジだけボーイズを入れてきたり、なんとかエトを輝かそうという監督の意志は感じましたけどね（笑）。

おもちゃが存在しないキャラですけどね（笑）。

山岡 でもあんな美少年に擬人化してもらってるんですから。しかもアイドル役をやらなさそうな声優さんばかりを捕まえて（笑）。怖い作品ですよ、本当に。

山岡さんが個人的にお気に入りのキャラクターはありますか？

山岡 1位は決められない（笑）。チギルは好きですけどね。チギルはSNSで感想を見てても「腹がエロい」「腹がエロい」とか書いてあって、「そこ食いつく!?」みたいな感じですよね（笑）。ペケットはその恩恵に与れたと思います。チギル人気がなかったらペケット人気は出てないですからね。

そういう意味でお気に入りですか（笑）。

山岡 そういう意味でチギルにはマン感謝してますよ。リスペクトしてますよ（笑）。

もう少し純粋な目で見たお気に入りは？

山岡 純粋な目ではあの作品は見れないからなぁ、もう（笑）。でも本当にチギルありきのペケットだと思います。チギルがいてくれたからこそ「ペケットかわいい」って言ってもらえていると思うので。ラビットだったら撃沈してますからね、私。チギルも前野さんもありがとうございます！

チギルは確かに露出度が高いですからね。

山岡 女性の反応が多いですし、結構ちゃんと描き込んであるんですよね。作画のスタッフさんもチギルか好きなんだなと思いますし、フェティシズムかあるんだろうなと。体格のラインとかにこだわりを感じます。あとはナグリも好きですね。能登（麻美子）さんっていうのがたまらん！（笑）「このキャラに能登さんをあてる!?」みたいな、もう大好き！ あの見た目しててムキムキですし、キャップがたまらないですよね。あの家はみんな好きなんですよ。ああやっぱり1位なんて決められないです！

もう純粋な目で見れないなぁ。本当にチギルありきのペケットだと思います

だってゲロリーマンだって好きなんですよ！かわいくないですか？　かわいいですよね？ゲロ夫人とかめっちゃかわいかったですよ。チギルに対するような邪な目を、いかがわしい心を捨てるとゲロリ　マンが一番好きです（笑）。めっちゃかわいい。しかもあの見た目から（辻）親八さんの声が出るんですよ!?

基本的にずっとゲロゲロしてるだけなような（笑）

山岡　その音がかわいいんですよ！「そんなかわいく吐く!?」みたいな（笑）。何をしてもゲロリーマンはお茶目でかわいいし、全部許せます。

出演者も先を知らない予測不能の物語

印象に残ったお話などはありますか？

山岡　さっき話したもの以外だと、第44話「劇場版ヘボット！ってナニそれ？」の回はすごかったですね。正直1話1話が印象に残りすぎていて順番がつけられないんですよ。ネジだけボーイズ回もミュージカル回も、本当に「すごいことをやらせるなあ」と思って見てました（笑）。自分がそんなに介入しなかったので、ちょっと引いたところで「大変だなあ」と

ご自身が参加されて楽しかったお話はありますか？

山岡　毎回面白いんですけど映画回ではペケット以外にもう1キャラ、イボンヌ役を演じたんですよ。あれは楽しかったですね。「もっとカタコトで！」「棒読みでお願いします！」という演出が入ったりしてました（笑）。あの回はイボンヌが出て、ペケットが出て、JKペケットが出て、すごくせわしなかったですけど楽しかったなあ。あとはチギルやヘボットと絡んでいるときはいつも楽しいです　こっちはとちらかというとツッコミ役だったので、みんなが楽しんでいるところに波長を合わせていく感じでしたね。こっちからボケることはあまりなかったので、みなさんを見て毎回楽しんでいました。本当に毎回毎回が新鮮でした

最終章の4話を見るまでは視聴者を、こういう話だと思っていなかったと思います

山岡　こっちだってそうですよ！（笑）　台本を見るまでは知らなかったですね。

放送が1年間で50話ありましたからね

山岡　もっとやってほしかったです　まだナグリさんとかあんまり掘り下げられてないしゃないし、出演者としても、もっと見たかったなと思います。

最後までご覧になってのご感想は？

山岡　終盤の方の台本をもらっても、まだ次の台本の予測ができませんでした　逆によく第49話でまとまったなと思いますよ　第50話はまたちょっとお遊び回みたいな感じだったのでまさか最終のボスが岡さんだとは誰も思わなかったでしょうし、声優を使わずに本人が演じてますし……。本当にぶっ飛んだ監督だと思います。シリアス回もありましたけど、その中でも最初から最後までギャグが立っていて。こういうギャクのオンパレートみたいなア　メって最近はあまりなかったので、やっていて勉強にもなりましたし楽しかったです。

そういう意味でもちゃんと子供向け作品なんですよね。

山岡　ですよね。子供の感覚を忘れているから、「これが本当に子供にウケているんだろうか」という不安はありましたけと　でもオナラするし、おしっこ漏らすし、子供はそういうネタが大好きですもんね。ちゃんと子供にウケるような、面白い作品になってよかったなと思います

チギル・チギル役

前野智昭

（プロフィール）

…ボットよ　を作品を…説明がありましたか？

…とれた内容なので自由に演して下さいと言っていただきました

…ットよ　ざようなキャラクタ　たとお聞きしていましたか？

タメ出しをするお兄ちゃんとお聞きしていましたョクを受けるとしおしおになってしまうのです

…命中から茨城弁を話すようになりました

…ぼうず…ョンヒと満…わた井雪さん…ずさんの本作における印象は？

A　おふたりとも見事に現場の雰囲気を作ってくれたと思います。

Q　ペケットと演じられた山岡さんの本作における印象は？

A　実は専門学校の後輩なのですが、僕のアドリブにもうまく対応して下さって、すごく頼もしかったです

Q　チギルの相棒であるペケットという存在とヘボネノンヒュつ…て感…るとそはありますか？

A　お互いペケットとヘボットという相棒がいないとタメですね　とてもバランスが良いコンビでした。

Q　チギルは、前野さんをイメージして作られたキャラクターだそうですが、監督からお話はありましたか？

A　茨城弁を話したしたあたりから、もしや　と思っていました　恐縮です

Q　ネジル思いのチギルについて、演じられる上でとのようなプランで臨まれていたでしょうか

A　シリアスとギャグの振り幅をすごく大きく意識しました。ギャグ回が振り切れば振り切るほど、シリアスのチギルが目立つだろうと思いまして。

Q　チギルとボキル、テンションの差が激しいキャラですが、演じる上での苦労はありましたか？

A　どちらも楽しかったです。しおしお時はアドリブが多かったので、しおしお時の方が苦労はあったかもしれません。

Q　チキ…ル…ご思っ…ろよ？

A　かっこいいですよね。チギルが主人公になった新シリーズとか見てみたいです。

Q　ネジルとは実は血のつながった兄弟ではありません…か　それでも弟を思いやるチギルを…感しましたか

A　こんな男いたら惚れてまうやろー！

Q　チキ…ル…て　ネ…ルとい…存在か　と考えますか。また、それは演技にとのように関係し…ょ

A　血のつながりはなくとも家族だったのだと思います。最後まで本当の兄弟だと思って演しました

Q　兼役として演じられたヤ　ヤ　ト小　ト　ノャーレシャーレ、ボコリ・ボコラーレについて印象なとをひとことお願いいたします

A　ちょっ。意外と近くのシーンでチギルしゃべってんたけと大丈夫か!?　と不安でしたか、始まったら兼ね役もノノノでした

Q　印象的なあるいは好きなエピソードは？

A　田村さんが壮大な噛み方をするので、それが良い意味で現場の雰囲気を作ってました　そんなネノルに「ワイを信しろ」と言った回は特に印象的でした。

Q　印象的なチギルのセリフ、他のキャラクターのセノフがあ　らお願いします

A　「私はタンクトップ仮面！」

Q　印象に残っているあるいは好きなキャラクタは？

A　タンクトップ仮面って皆、答えそうですね

Q　作品終了後本作に対してとのような感慨を抱かれてますか？

A　終わった感が全くありません　絶対このメンバーでまたやれると信しています

Q　キ…ねキ・ク…ア　メでありなが…最終回へ向かっての展開や、謎の多い本作について、どのような印象を持ちすて…ますか？

A　今の世の中にこそ、こういう作品が必要なのでは　と思います　チギルと出会えて幸せでした　スタッフさんには感謝しかありません。

Q　今回、コメントという形になりましたが、チギル的に、言わ…ょ

A　ダメだダメだダメダメだぁ!!　字が汚いワイにコメントを書かせるとはダメすぎる！（しおしお）
でもボキ、書けて嬉しかったヨ。忘れないでね。

ホキャ美・サートゥルヌス役

新井里美

profile

Re:ゼロか

スゴスゴインターネシ役

たかはし智秋

profile

ーション、LOST SONG、ポ

オールディス役

井上和彦

profile

NARUTO ナルト　またけカカシ役

ネ ジ 王 鼎 談

先輩後輩関係なし！ モブ役を奪い合う収録現場

「ヘボット！」に出演するにあたり、作品についてどんな説明があったのでしょうか？

新井里美（以後新井）　なかったです。

井上和彦（以後井上）　なかったね。智秋ちゃんは途中参加だったし、さらによくわからなかったろうね。

たかはし智秋（以後たかはし）　そうですね、私は３クール目くらいまで話が進んでからの参加でした。

井上　まるで最初からいるみたいな顔してますけどね（笑）。オーディションとかあったの？

たかはし　はい。私は「セクシすぎる声優」と呼ばれているので、お子さま番組には絶対縁がないだろうと思っていたんですよ。それで、他のみなさんがやらないような喘ぎ系の演技で「イィンダヨォ～」ってやってみて（笑）。まさか受かるとは思っていなかったんですけど、後日正式にお話をいただきました。なので私の中では性教育のような母心で演じておりました。

新井　うちの７才の息子がまさに世代で見ていたもので、性教育を受けていたとは複雑な気持ちでいっぱいです（笑）。

たかはし　里美シェアがスゴスゴインダーネシか大好きなんですよ。

新井　息子に「今度スゴスゴインダーネシが遊びに来るからね」って言って、智秋さんがうちに来て。ベロベロになるまで酒盛りして、最後は智秋さんに息子を寝かしつけてもらいました。

たかはし　新井家に行くと料理と酒がどんどん出てきて、翌朝気付いたらワインの瓶が12本転がってました。ともかく途中参加とは思えないくらいみなさんに温かく迎えていただいて、『ヘボット！』ファミリーになれて幸せでした。

ネジ王様はどんな流れで参加したんですか？

井上　僕はオーディションはなかったです。

ネジ王は役柄的に井上さんで決め打ちという感じですよね。

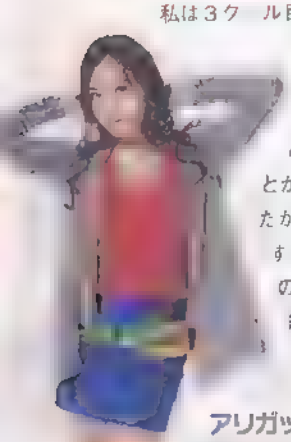
井上　普段は普通にオーディションも受けますけどね。でも今回は僕たからしそのモノキャも多かったし、自分で自分のオマージュをこんなにやることになるとは思わなかった（笑）。時々自分でも忘れてるようなキャラが出てきて監督に「これはなんですか？」と聞くこともあるくらいでした。

たかはし　和彦さんは「昔のキャラをどんな感じだったか思い出して演じる時、俺が一番緊張する」と仰ってましたね（笑）。

井上　この番組が面白いのは、一言一言言いたい喋るモブで役者が決まっていない役があると、みんなが我先に「やります！」と言い出すところでしたね。

番組開始当初からずっとそんな暴走だったんですか？

井上　最初は、誰がやるかちょっと見合っていたので、僕がやっちゃったんです。それで「しまった！」と思ったのか、次からはみんな隙あらばとモブを奪い合うようになりました。こういった番組はあまりないですよ。やってみ



で面白くなかったら、みんなからブーイングですから（笑）

新井　「なにそれつまんない」って言われたりしてましたね。厳しい現場です（笑）。

たかはし　全員がキャクを全力でやる空気だったんですよ。全員が空前絶後な感じ。

新井　収録が終わったら毎回ヘトヘトに疲れてましたね。まともしゃべっていけませんでしたよ。

井上　乾ききる寸前の雑巾を絞ってる感じだったね。「もう出ないよ！」というところまで行くから、その後に行く現場が辛かった〜。

新井　カサカサに絞った雑巾になって、なんの潤いもなく次の現場ですよ。もう何も出やしませんよ（笑）。

井上さんが演じた役の中で印象的なものと、井畳詩織さんが「汚物」を挙げて、たしか覚えていらっしゃいますか？

井上　覚えてますよ。あれは手を挙げてやったんじゃなくて、振られていましたね。

新井　汚物役を振るって酷いと思いません？そういう呼ぶのがしのびないような酷い役名を、和彦さんは何役かやってましたね（笑）。

たかはし　和彦さんの兼役は過去最多なんじゃないですかね。兼役というか、もはやほぼほぼ和彦さんしか出てない回があったり。

井上　ネジ王じゃない名前で出ていることがすごく多かったですね。

たかはし　何せキャラクターも多いので、誰が何をやっているのかを予想するのも楽しいところだと思います。

井上　詩織ちゃんもいっぱいやってたよね。

新井　JKヘボットとかもやってましたしね。

たかはし　あの急にJKになるのはなんなんですかね？（笑）　スコスコも急にお姉さまになって　百合の感じになったこともありましたし（笑）。

井上　まあ、意味はないんだよね。

たかはし　そうなんですよ。すべてにおいて意味はないんですけど、とにかく　発芸を全力でやるという。「智秋さん、考えたら負けだよ」と里美ちゃんに言われたのを覚えてます（笑）。

井上　台詞のテンポも早いから目を離せないし、どんな意味があるのかなんて考えてる時間がないんだよね。

たかはし　マイク前も慌ただしかったですよね。

井上　普通は主役用のマイクがあったりするんだけど、主役もあっちこっちに行ってた。マイク4本あったけど全然足りてなかったもんね。

たかはし　でも面白かったですよ。みんなの1キャラに懸ける全力さが詰まっているので。

井上　僕はもうそんな反射神経残ってないよ。

新井　いやいや、いつもグイグイ来てたじゃないですか。

たかはし　和彦さんか一番反応速度かすごかったしゃないですか

井上　途中からろくに画面を見てなかったからたよ　収録中に誰も喋ってなくて、「誰の役たよ」と思ったら「あ、俺じゃん」という（笑）。

新井　確かに時々「あれ、この役自分に振られてたんだ」ってこともありました。

たかはし　でもその「俺じゃん」から反射神経で出すものか最高に面白いから、忘れててもいいんですよ。先輩の背中から学ばせていただいた場でもありました

井上　でも一番ズルかったのは（辻）親八さんだよね。一言喋っただけで面白いんだもん。何あの「ゲロゲロ」って音（笑）。

たかはし　親八さん自身がまず『ヘボット！』に出てそうなルックスですしね。大先輩なんですけど、正直人ではないかのような感覚があります（笑）。

新井　そのままゲロリーマン役で出られそうですよね。妖怪のような方です（笑）

井上　どの役で喋ってても面白いんだもん。あれはズルい

たかはし　他の人は「よしやるぞ！」と勢いを付けて演しているんですけと、親八さんたけは次元が違うんですよ。濃ゆい先輩とご一緒できてよかったです

井上　女性の多い現場たとここまで個性の強い人ばかりか揃うことは珍しいんだけど、『ヘボット！』は女性陣もみんなすごかった　里美ちゃんはもう本当に、見た目と演技のギャップが世界一！

新井　土星ババアですみません……。あの役が来たときは興奮しましたねえ　演しているときの顔はもう土星ババアそのものになってました

たかはし　あー、土星ババアはヤバかった！ネコ魔女も好きだった。ああいう里美ちゃんのイカれた感じは素晴らしいですよ

新井　イカれてるとまで言われるとは（笑）

たかはし　私は「人間ががんばってやってる」くらいなんですよ　確かに魔女っぽい女ではあるけと

井上　俺とか智秋ちゃんはそうだよね。

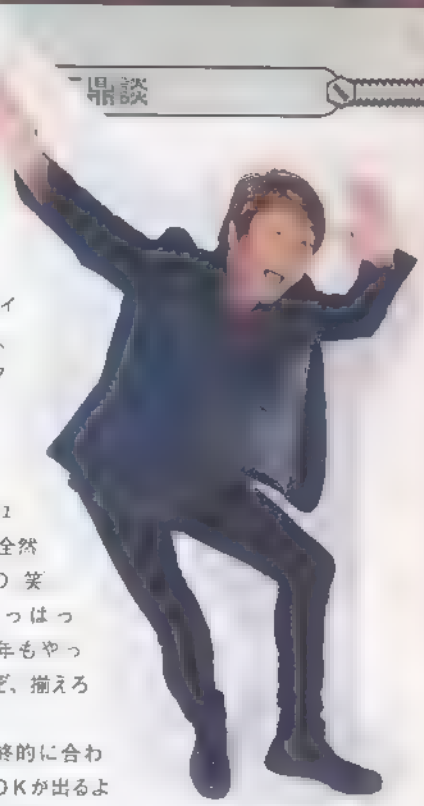
新井　仲間だと思ってたのに、先輩からもさらに線引きされた

たかはし　皆さんそれぞれ役者のスタイルが違いますからね　違う競技から集まったオリンピックみたいでした

井上　異種格闘技たね

たかはし　普通は何人か集まると「お前も空手家か、俺も空手だ」みたいになるんですけど、誰も同じ技の使い手がいませんでしたね。

新井　いい喩え！　横島（亘）さんもすごくそんな感



しかしま
す　マイ
ペースで、
（内田）夕
夜さんか
本当に
大変そう
だった
ニソンか全然
合わないの（笑）

井上　あっはっは！　1年もやってるんだぞ、揃えろよ（笑）。

新井　最終的に合わなくてもOKが出るようになってましたよ（笑）

井上　あれはもうボキャリーマンズじゃなくてボケャーマンスだよ

新井　先輩にタメ出ししたくなったのは初めてですよ

たかはし　個性がぶつかり合っちゃってるから、合わせるための「せーの」がまず合わない。

井上　ひとりひとりの生体テンポが違うから、合わせる気があっても合わないんたよね

とにかく全力で「考えるな、感じろ」

新井さんはオーディションで出演が決まったんですか？

新井　オーディションではなかったんですけど、最初「ボキャ美のサンプルを録ってほしい」と連絡が来て、家でお布団を被ってスマホで声を録って送ったんですよ。子供が寝静まったあとに台本を懐中電灯で照らしながら……まるで悪いことをしているような気分でした

最初のキャスティングではボキャ美役だけの予定だったんですか？

新井　はい。なんですけど、ある日突然土星ババアを振られて。台本に土星ババアの台詞が書いてあって、「これはやりたくないなあ」と思っていたら自分の役でした（笑）。

監督から作品についての説明がほとんどないとみなさん仰いますか　演っる際、実は同じキャラだと知らずに2役を担当されていることもあるみたいですね。

新井　はい、なんの説明もなかったので知りませんでした　監督か朝一番にやって来て、自分

「考えるな、感じろ」ですね。現場のみんながブルース・リーでしたよ。（井上）

たけ知ってる状態でニヤニヤしながら「よろしくね」って言って。それで終わりです（笑）。

井上　不親切ですよね。

井上さんと新井さんは物語の裏側の役を演じていた訳ですが、との辺りで自分の役がそういう立場だとわかりましたか？

新井　わかりましたか……？

井上　そもそも物語ってあった？

新井　よくわからないまま終わりました！

井上　考えてもわからないから途中で考えるのをやめたんですよ。

新井　悟りの境地（笑）。

井上　「考えるな、感じろ」ですね。現場のみんながブルース・リーでしたよ。

たかはし　止まったら負けですからね。考えちゃったらもうダメなんですよ。

井上　設定がどうとか、そんな細かいことは気にすんなと。

新井　設定表とかキャラ表なんて見たこともないですよ。

たかはし　座長の井澤ちゃんにも「智秋さん、とにかく全力です」と言われて。先に現場に入っていた人みんなに同じようなことを言われてましたね。こっちはとにかく与えられたものに思うまま全力でぶつかる。考えるとかじゃなくて、ぶつかっていくんです。

井上　常にそういう状態なんですよ。それでたまに真面目なシーンがあるじゃないですか。ああいうときは出演者は休憩みたいなものなんですよ。話がわからない僕や親八さんは「あー、楽だー」と（笑）。

たかはし　結構大変なことを話してるんですけどね。私も途中から「これはちょっとだけ深い話なのかもしれない」と気付いたんですよ。

新井　わー、すごい！　気付いたんだ！

井上　本当？　俺は「深そうにしてるな」と思ってた。このままだと軽いまま終わっちゃうから、ちょっと深そうにしとこうと（笑）。

たかはし　私は深そうにしてるところにまんまと引っかかったんですかね（笑）。ちょいちょい名言もあって「明日からも頑張ろう」と思うこともあったんですよ。日曜の朝番組で、月曜日が来るのってちょっと憂鬱じゃないですか。そこで頑張ろうと思わせてくれるのは、「イインダヨ」みたいなちょっとした言葉なんじゃないかと。元気が出るちょっといいことを誰かが言ってくれるので、結構励まされてました。

新井　確かに「イインダヨ」には救われるところがありますよね。全肯定ですからね。

たかはし　私、元々ここ最近の口癖が「いいんだよ」だったんですよ。そうしたらこの役が決まったので、言霊ってあるんだなと。

新井　言葉が引き寄せますからね。

井上　こう、引き上げるんじゃなくて？

たかはし　そうそう、寄せて上げて！

井上　智秋ちゃんは胸まで顔だからね。

たかはし　胸の部分がケツアゴなんで、私をアメ化したらちょうどスイスコインダネジと同じような2頭身になると思います（笑）。

伝説のミュージカル回はアドリブで作られた！

新井さんとたかはしさんがメインのミュージカル回もありましたね。

新井　あったあった！

たかはし　あれも最初に監督が謝りに来たんですよ。

新井　ゆるーくやって来て、「ごめんねー」って軽い感じで（笑）。

たかはし　「何を？　どこが？」って聞いたら「まあ、パーッと歌っていただけたら」みたいに言われて（笑）。里美ちゃんとふたりで「どうする？」って困ってるうちに収録が始まって、その場の思いつきで歌ってるんですよ。

新井　収録の時点では曲もついてないし、なんにも手掛かりがなかったんですよ。

たかはし　芸術ってこれまた「考えるな、感じろ」なんだなって学んだ日でした。気が付いたらなんの繰り返しもなく終わってたんですよ。きっと私たちの中にミュージカル・ソウルがあったんだね。

新井　あったんだね。ぶっつけ本番で、家でチェックして来なくてよかった（笑）。

たかはし　人の潜在意識に眠る音楽が引き出された感じですよね。あまりにも何もわからないまま収録が終わってたので、オンエアを見るのが怖かった（笑）。

井上　あんなの考えちゃったら、むしろ出てこないもんね。

たかはし　とはいえ私は3クール目から参加して、もう「『ヘボット！』はこういうもの」と視聴者の方も慣れてきた頃のミュージカルですからね。何が起きてもみなさん受け止めてくれるくらいの時期だったんだと思います。

新井　でもあそこから訳わかんない歌シリーズが始まっちゃいましたからね。ネジだけボーイズとかもありましたし。青山（穣）さんが歌上手すぎて浮いててかわいかったです（笑）。

たかはし　普段イケメン声をやらないみなさんが、ものすごくがんばって息を多くしてやってましたからね。

新井　うちのお父ちゃん（ハノカネスミ役下山吉光さん）も、「どうしたらいいんだ」ってずっと苦しんでました。すごく苦しそうに家で練習してて、気持ち悪かった（笑）。

たかはし　里美ちゃんのお父ちゃんはハードボイルドなナレーション畑の人なので、あんな息多めの発声しないですからね。

作品のテーマは「監督をどう喜ばせるか」!?

登場人物の多い作品でしたが、特に印象に残っているキャラはいますか？

井上　何があったんだかよく思い出せない（笑）。でもマカロニは好きですよ。

新井　まさに同じことを思ってました。オナラするやつですよね。

井上　すごく気になる。あと僕が最初にやった兼役はボクサーおやっさんですけど、あれももうちょっと伏線があるのかなと思ったら、なんだかよくわかんないうちに終わっちゃった。

たかはし　私が好きなのはタンクトップ仮面です。自分の兼役だとガングロギャルのチョリー・ムカムカも好きだった。

新井　そう！　かわいいの、あの子！

たかはし　「駄犬か」っていう台詞が新井家で流行ってたらしいです（笑）。

新井　父ちゃんが家でずっと「駄犬か」って言ってるんです、かわいいんですよ。

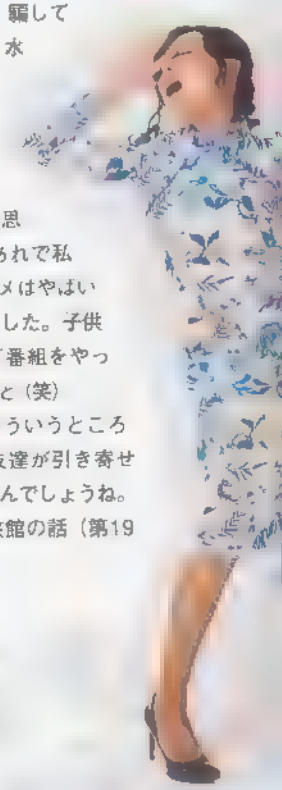
井上　（資料を見ながら）フニャフニャッチ、ケツマッカ、サバサバ、メラメラ……これ俺がやってたんだ（笑）。最初はなんとなく区別が付いてたんだけど、途中からわかんなくなっちゃった。

―― 印象に残っているエピソードは？

新井　第22話の没キャラの回（ファイネジンク・サン）ですかね。あれもまた酷い話だなと思って（笑）。騙して働かせたり、水を売ったり、なんてキノピオの危ない話なんだろうと思いました。あれで私は「このアニメはやばいな」と思いました。子供向けになんて番組をやっているんだよと（笑）。

たかはし　そういうところが大きいお友達が引き寄せられる理由なんでしょうね。

井上　温泉旅館の話（第19



演じているときの顔はもう土星バビアそのものになってました。（新井）

話「ヨロシク、濡煙ロクンロー!」があったしゃん　あれはなかなかいい話だったよね　あと個人的に好きなのは「ミョンミョンヘボラヘー」（笑）。安原（義人）さんがすごくて。「何やってんのかわかんねぇんだよ」とか言いながら、ちゃんと面白いツボを押さえてくるんだよね。

たかはし　あれは喜劇の劇団テアトル・エコーを見せつけられましたよね

安原さんは決め打ちで、3回たてケン！」ルを押さえられていたそうです

新井　監督が大好きなんですよね。すごく嬉しそうでした。「監督をどう喜ばせるか」というのがこのアニメのテーマなんです。この仕事は監督の趣味でみんなが動かされているんです（笑）

井上　監督が作品を私物化してるからね

たかはし　JKとかも監督の趣味ですからね、「突然JKになるのはなんで？」って聞いたら、監督はただただニヤニヤしてました（笑）

スミアはJKにな　ても顔はそのままの予定だったのが、たかはしさんがいい演技をしてしまったからちゃんと女の子に描き直したんだとか

たかはし　そうなんですか!?　それは初めて聞きましたよ

新井　やるぅー、智秋さん。絵を変えるほどの女。本当に、みんなで頑張って監督に喜んでもらえてよかったですよ。

井上さんは監督から過去に演じたキャラを色々とぶっ込まれていますよね

井上　そうなんですよ。こんなに自分で自分のオマージュをやった作品は他にないです　普通は「ここにちょっと●●●●のネタを入れたいんですけど」とお伺いが来るんですよ。でも「ヘボット！」ではなんにもないですからね

たかはし　和彦さん本人が「よく探してくるな」って仰ってましたもんね

新井　いつも知らないうちにぶっ込まれているんですよね。

とにかく全力で「考えるな、感じろ」

何もわからないまま始まり、最終回を終えてみて手応えなどは

新井　ありませんでした（笑）。

井上　なかったです。でもこれは人生と同じだなと思うんですよ。人生って終着点に向かって生きているように見えて、実は生きている過程か大事なんだと感じましたね・　なんつって

新井　先輩、素晴らしい！

たかはし　ちゃんといい作品だったような気持ちになりますね！

井上　その都度その都度一生懸命生きていくことが大事なんだと、『ヘボット！』は伝えているんじゃないですかね。……そんなことは誰も思ってないでしょうけど（笑）。

新井　今そうなりました　笑

井上　だって行き着くところは人生なんて死ぬだけですから　よく「今は仕事で働き詰めだけど、定年退職したらあれをやるんだ」なんて言いますけど、いざ仕事を辞めてみたら体が動かなくて何もできなかったりするじゃないですか。だったら若いうちからやりたいことをちゃんとやって生きていきなさいよと、そういうアニメだったんじゃないかと思います

新井　今日は来てよかったです。大人のファン向けにいいお話が聞けました！

たかはし　綺麗にまとまった！　私は出会いに感謝していますね、いつだって　期一会ではありますけど、『ヘボット！』では井澤ちゃんや里美ちゃんや和彦さんの、この場でしか見られない姿が見られたと思います　全力でやるってなかなか見られないから、みなさんと『ヘボット！』で出会えて本当によかったです　全力でやって、たまにダメだったりするとちょっとくじけちゃう人もいるんですよ。でも「はい大丈夫、いけるよー！」みたいな感じで（笑）。「くじけるな、負けるな、ほらもう1回」と　そんな現場はあまりないので、それを体験できたご縁と「ヘボット！」ファミリーに入れたことは私にとって財産だなと思います。本当にこんな現場は一度とないかもしれません

井上　ひとりひとりがさらけ出してるから。心を裸にして見せてるから、他の現場で会ってもちょっと違うんですよ。心の中まで見せちゃってるから、「この人はこういう人だ」ってみんなわかっちゃってて体裁を繕えないんですよ。

新井　同志みたいな　あの現場を戦い抜いたわけですからね。

たかはし　用意もできないし、格好付けることもできない状況でしたからね。取り繕おうと思ってもできないんです。

井上　若い人から先輩まで全員そうだったから、一体感はありましたよね

たかはし　改めてやっぱり、このファミリーに入れて幸せでした

新井　『ヘボット！』に慣れてしまったファンの方は、他のアニメでは満足できないんじゃないかって心配です

たかはし　普段アニメをあまり見ていない方が『ヘボット！』を好きになってくれることが多いらしくて、「アニメに興味があるんじゃなくて、『ヘボット！』に興味がある」という人が結構いるみたいですよ。

新井　偏った愛だねえ、本当に（笑）。

たかはし　作画も綺麗だし、昔アニメが好きだった大人が楽しんでくれていたみたいです。

新井　朝7時だけとね。

たかはし　きっと飲んで帰ってきたくらいの時間なんだよ。

新井　なるほど！　「寝る前に『ヘボット！』でも見るか　」と

井上　何時まで飲んでるんだよ（笑）。

たかはし　土曜の夜に飲んで、始発で帰ってきて見るのが丁度いいんですよ！

新井　日曜の朝、あとはもう『ヘボット！』を見るだけだから怖いものなしですね。

たかはし　私も土曜の夜は朝まで遊ぶタイプだから、その気持ちわかるのよ。帰ってきてから7時くらいにアニメ見るのよ。

新井　そういう人にとってのゴールデンタイムだったわけですね。

そうなると確かに一般的なアニメの視聴者層とはズレるかもしれませんね

井上　『ヘボット！』はアニメじゃないんです。『ヘボット！』は『ヘボット！』というジャンルなんですよ。

たかはし　5、6年後にまたみんなでやりたいですねえ

新井　体力のあるうちに始めてもらわないと。

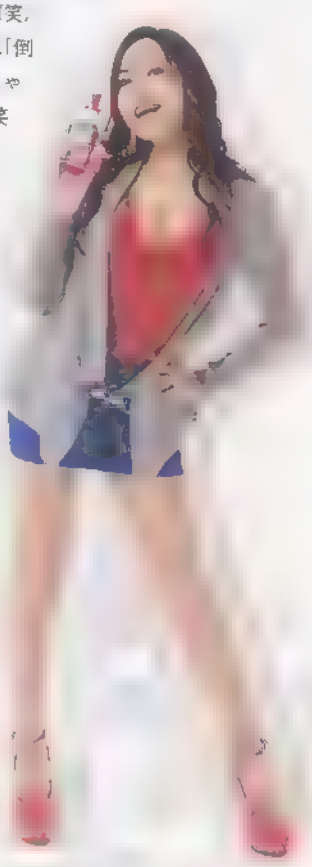
井上　これでスタジオでぶっ倒れたくないもんなあ（笑）。

たかはし　「本日、声優の井上和彦さんが『ヘボット！』の現場で救急車で運ばれたことがわかりました！（笑）

井上　心配されすに「倒れた倒れた、そりゃもっともだ」って笑われるだろうねみんなのレベルがヘボット！に追いついてきた頃にまたやりましょう。

たかはし　世界が『ヘボット！』に追いついたら・怪奇現象ですね（笑）

新井　世も末です（笑）。



土曜の夜に飲んで、始発で帰ってきて見るのが丁度いいんですよ！（たかはし）

キャストのみなさんの激アツコメント!!

「ヘボット！」を語る上では絶対に外すことのできない、レキュフーメンハーの声を当てられた皆さんにもお話を聞きたい!!　とお声掛けしたら、愛あふれすぎるコメントの数々が……!!!　ヘボ愛たっぷりお届け！

新 祐樹さん

カスリーナとスチャットに対しての想いは？

家族ですよね！　下手をしたらそれ以上だと思います　モエカストリオの出会いは語られなかったですかきっとあり合わせかあ　出会い、いろんな出来事を乗り越えてあそこまで仲良くなったんでしょうね。たまにスチャットを見放したりもしますが　笑）

ネシマウスを演じられていかがでしたか？

エトホキャラはみんな他の方も兼ね役で演じていたので、僕もなかやりたいなと監督につぶやいたりしてました（笑）。念願のエトホキャラのネシマウス、なれてとても嬉しかったです　毒舌、頭も本体よりも良いのかも？と思うシーンもありキャラこいつも憎めないかわいいやつだなと、とても楽しく毒を吐けました

1年間演じられて、変化はありましたか？

初めに始めた頃と思ったのですが　収録を重ねることにモエルはおバカだなぁ　笑　こまやはいいおバカく仲間と主役の座を目指してこんなたくさん挑みますかとこが抜けてたり運がなかったり経験を経てこんとん成長してたと思います　それも引っ張るカスリとツッコミ（？）のスチャットのおかげですね！

モエルが主役を取って暴走したことについて

目標に到達することばかり考えて、その先まで考えてはなかったんですよね！　おバカだから（笑）。そしてやっぱり「ヘボット！」という番組のパワーについていけなかった、大事な仲間たちを一瞬忘れてしまうこと、っていう間にパンクしてしまいましたね　仲間があっての主人公ということに気がついた大事な経験だったよう思います

スーパー・モエカストリオ・スーパーの感想を！

最初は気持ち悪かったです　笑　でもスチャットかかれば　たおかげでスーパーモエカストリオスーパーなんてよりも自由に暴れたはずです。わりと自由に戻ったりできるみたいなので便利ですよね

最終回を迎えての感想を！

僕はまだ新人で、こんな早くから1年も続く作品に関われることが本当に嬉しく、声優として色々な役も演じさせて頂いて…。先輩方が全力でヘボットという作品にパワーを注ぐ姿を間近で見させて頂いて…。モエルと共にすごく素敵な経験をさせていただきました。つかまたモエルを演じたいですし、演じられる気がしています　終わってしまって寂しいです。ヘボロスですね。でも、作ってきた方々、観てくださった方、関わった方全員で終わってからもずっと心に何か残るものになると思います

【兼役のワンポイントコメント】

ネジムシャ武者、旋風鬼　ムシャ武者と旋風鬼は初めてボキャボットをさせて頂いて、モエルと全然違う堅いキャラがイメージしまた出てくるたび嬉しかったです！

AD'まだ2話で実は緊張していました

ボキャの壁1　精一杯壁になりきろうと思く演じました

サム　外国人！（笑）。

土星　香盤表には役かっれてたのですが実際にはセリフはなくSEでカと書てあったところにアドリブでいれた「パコン」を採用してくださいました　笑

マンホイス　配役されましたかSE？でした。

ケノケノ　なるべく可愛くする必要があるシーンだったので、精一杯可愛くしたつもりです

警察　モブ男　ノホトキ！　モブ男はびこびこしてました（笑）。

ネコ郎　キャラを見たとき、江戸っ子のイメージをつけたので、駄キャラであり江戸っ子をイメージしました。勿体無い可愛さがありましたね！　出番があってよかった（笑）。

ノルンヤ　ナットB　井上和彦さんもノルンヤボットをやっていらっしゃったのでとても嬉しかったです　悪ぶってるけどとても可愛い子でやっていて楽しかったです

ロボチェーン　ロトンヤク　キバキ喋るところそしてめちゃ骨舌が要、ところが難しく何度かテイクをさせていただきましたが　井澤さんにも「まだ滑舌の良さが足りないよ！」とアドバイスを頂きながら、なんとかできたと思います

チリョー　Vチェックの時点で絵のインパクトがすごい絵負けな　と意気込んでいきました

記者2　記者らしく！「今のお気持ちは？」

男　なるべく普通な黒服をイメージしました。たしか　黒塗りのキャラ・・？（笑

安原義人さん

バチボットを演じていかがでしたか？

まわりのアクの強い俳優たちに圧倒されないように、エネルギッシュにやってみました

バチボットの印象は？

目がパチッとしてるので、バチボットかと思いましたが、大仏顔が出てきたりこれは何でもありだなと安心しました

バチボットか最終回をさらっていきました
できればスピンオフをお願いします。

「ミョンミョンヘボラヘー」というセリフについて
気が付いたらあの台詞ばかり使われてました

ヘボット好き？嫌い？とったらつべこべよりかな神様〜なんて〜いないLet s choice party n ght!!

流れ星さん

ヘボット！への想いを発ギャグでお願いします！

「ヘボット！」への想いを一発ギャグですか？
いや、俺、流れ星のギャグやらない方なんですけど、
ヘボット、そういう無茶苦茶な所ありますよ！
そこがヘボットの良さとこなんですけどね
ちなみに、ちゅうえいの"神さま〜なんていない〜"のギャグは僕が作りました。

内田岳志さん

ボスを守れ 主役 チャ ジホン

HAWAII FIVE-0 サン・ミン役

【兼役のワンポイントコメント】

メロメロス 引っ張るだけ引っ張って地味な落ち ・好きです、笑)。

最後の壁EX 最初、出てきた時、ダメもとでアドリブを沢山入れたら全部採用され、次に出てきた時に台本に最後の壁EXとアドリブで言ったEXが付いて香盤表に書かれてた時は嬉しかったですね。

スチャットを演じて

自称エ ートボキャボット(あくまで自称)を演じ通 たが へホ トのファ ・」も自称、なる は思 ませんでした笑

モエルとカスリーナへの想い

運命の相棒で、私かいないと駄目でスチャ!(これまた自称)

スーパー・スチャット・スーパーの印象

気持ち悪 笑

○コワコワット夏男(冬彦、春樹、梅雨男)を演じて

ユ ウさんに武器にされながらも守り続ける姿か 地味に格好良い

太陽系会議のバッティを演じて

作中に私の生年月日と同じバッティにヘボットが「オ ンサンじゃねぇか 」と突っ込んだのが心に刺さり、それどころじゃありませんでした、笑)。

○ユートを演じて

ユ トくんは収録当日、内田くんやっ こ」と言われて演じたのでスチャット等と被らない様に咄嗟に考え、某作品の優等生を参考にさせて頂きました(笑 。

実はユートは、太陽系会議の 員予定でした

太陽系会議、ユ トくん? 悪の匂 かしますね

○ノリオを演じて

ムキムキの時、歌かあ ナので年老いた暑苦しい演歌歌手という印象でした

)ノリオの裏の世界設定を知って

カルテットの中で先駆けて散る熱い男と考えていましたが、ナグリか登場してからは老 ナ自分を悟った見守る長老として、熱さを成 まナ

エトボキャボットのチャラブレッド、トグロールを演じて

監督から「トグロ は内田さんの中で最高のイケメンでお願、ます 」されたので、イケメンで見た目う〇こ! と大笑いしました。「チャラブレットはそのままで」と言われまして「そのまま」がず~と心にひっかかってました(笑)。

最終回を迎えての感想を!

こんな、自由、色々やらせて頂ける作品とは、そうそう出会えないんだろうなぁと寂しくなりました

尾崎真実さん

ボルアーSUPER SONICO THE ANIMATION

頭脳クウ 役

○カスリーナを演じての印象は?

正ヒロインの座を狙 てるナかキ カスリーナなりの「ヒロインら さ」へのこだわりは感じましたが・ まあ、ヒロインではないので(笑)、残念! あと、ちょいちょ 歌 ずことがあったのですが、最初の頃と ンカ調た ナのから つ間にか演歌に移行してた ナ、とず すれ る気か 笑

モエルとスチャットに対しての想いは?

恨。 想。 ? 笑 こん 人 対、て 燃える ・出す」とか「クビよ!」とか言 ますと 居なくなったら寂 んじゃないかなぁとは思います。あと、カス ナト やィれる力 この人くらいしかいないんじゃないですかね 笑)。

カスリ姫の登場について

これは ・何かの伏線なのかな ・?

瞬考えを巡らせましたか とのキャラクタ 登場か唐突す 1回きりのモノキャラかと思っていたらまた登場する、という ともよ ある作品た たの 考えるのをやめました、笑)。

カスリ姫とカスリーナとの演じ分けは?

ぁ ゃ とっまと本質なものではないのですが、もともとはカス ーナがいて、後からのカス ・姫だったので、ベ スはカス ーナです。でも、中身は全然違う、というかカス ナな綺麗なところ? たけを集めた感 ? なのこよっか そ ちあの棒読みに …。カスリ ナの綺麗な部分は、カス程しかなかったということですね。

【兼役のワンポイントコメント】

チビタウロス 念願のエトボキャボット役! 嬉 カナ と

カスカス魔女 喋かカスカス、ないました

スキオシサン 何者なのかよくわからない役も沢、ありましたか まさかオンサンはさすがにキ スティング間違 でぃ と疑 つ台本を開 たらスキオンサン 名 役名カ メア

第49話の名脇役ぶりについて

・・脇役、受け入れてましたね(笑)。よかったね、見せ場もえぇことかナねぇアノかったねぇ。49話ラスト付近からの流れは、ちょっとウルッとしてしまいますね。

1年間演じられて、変化はありましたか?

自分の中 は キャラクタ 対 の印象、大幅な変化は無かナです カス ナはどこまでいってもカス ナだし、モエカメ ・ナはどこまで でもモエカスト オナな 笑 これからもず と あんな感じやっていくんでしょうね。また、現場が本当に楽しかったので、回を重ねるごとにお芝居をするのが楽しくなっていきました!

モエナイをどう感じましたか?

の絵を見てなんな 、元気系かなとは思 たのですか 名前か モエナイ たので、モエルと真逆なクールな性格だったりするのかな ?とか 色々考えました、結果的には、あのモエナイ、なりましたかクールなモエナイやる気のないモエナイも 私の中 はありました 笑 まさか太陽系会議のメンバ ナ ナは 初回の 言の時は想像もしていませんでした。

最終回を迎えての感想を!

毎回アフレコが楽しみな現場だったので、とかくさみしかナ すぐホト の現場で元気をチャ ジして また明日から頑張る!みたいな 笑。 ああもうボット!」のアフレコないんだなあ ・とまるまるヘホロメですね 楽 ・解禁を沢山させてくれたホ トにアリナ ・ト

内田夕夜さん

マンドライバーを演じて

カッコ良い登場！　だけどこの展開だと暫く出番無しなパターンのキャラの他、赤いお尻みたいな顔のもお願いします。」と言われていました。

ネシキール卿、ネシルと同一人物だった点について

同一人物と知らされた頃には、この作品に張られた伏線の多さと伏ネジの深さを知っていたので、またもう周深くしなきゃなと思いました。

シリアスキャラからギャグキャラになったことについて

キャラクターの中で、どのキャラの方向性を求めようと、ネジル役の田村奈央さんに「ネジルのギャグの面白い方」を尋ねるところから暗中模索なさっていた、スカカンという有り難き言葉を頂いたので、その言葉を胸に刻み演じました。

グチリーマンを演じて

顔が完全にお尻。オカマっぽい喋りも有り、かなり迷ったが、両隣ゴロゴロの中の人がね・・・。合わせるんじゃなく超えちゃう方々でしたから、トリオとしてキャラ負けしたらグチリーマンに申し訳ないと思い、両隣に挑んだ日々でした。

グチリーマンのバリエーションについて

個人的にメカロクホームズが好きなので、グチリームズが嬉しかったです。殴る時、ムズムズと言うのは台本どおりでホームズ好きには嬉しいギャグでした。

グチリーマンとマントライバーが同時に出るシーンはどう演じましたか？

普通は演じ分けに気を付けるのですが、今回は色分けがハッキリしていたので大丈夫でした。私ではなく、数役を演じていたある方の収録で「えっ、そこは止めずに録るの？」と驚いていた「えっ止めず、出来るの？？？」って、もっと驚きました。凄かったです。

【兼役のワンポイントコメント】

ケキレツトラゴン　我が生涯に一片の悔い無し

よくみてる　語尾の「ナノ」は「not a」みたいな言い

ブタ肉　石田太郎。

メカロン　ウエスタン　荒野の人。兄好き。

ノホホン　ヘイシ郎　納豆食べてるだろうなぁ…と感じ。

ヴィクトリニティリーマンを演じて

冒険者見えませんか？　合体の眉太、なるんですかね。合体ロボの格好良さと、眉の太さと、やっぱりグチリーマンを足しまして

多くのモブキャラを率先してノリノリで演じていたという話について

だって早くマイク前に立たないと和彦さんがセリフ言っちゃうもん。モブキャラは遊べて、自分の幅を広げれてそれをディレクターさん聴いてもらえるの、何でやりたがらない人が多いのかなぁ。」と不思議そうに仰っていた事があり目から鱗が飛びました。

最終回を迎えての感想を！

私が気が付かない隠されたパロやギャグがあったのかなぁ？　隠された伏ネジも沢山あったのだろうなぁ。日曜朝の子供向けにクトゥルフ神話を入れるような良い意味で変態な人達が結集する事はもう二度とないだろうなぁ。

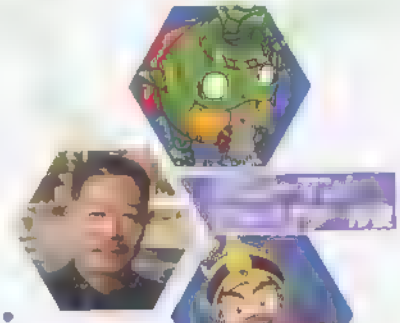
ラジオ体操拍子　空中浮遊

ノラッサ　ガオーって言いたいキャラ、板木出身

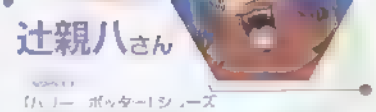
ロク・チン：16歳

ヒョウ　白髪で酔っ払いつつ昭和の王子様でもかって滑舌良い。

ロクロ　アイドルで観客を煽るロクロクロラ　でも滑舌はしっかりと。



辻親八さん



ゴロリーマンを演じて

ボキャブラのメンバーの中でカタイか一番アホくて「私自身は、柄なのこと、しよう」という印象。のんびりムードから「ふらり途中下車風」にして、他のメンバーと声がかぶらないようにして出来上がりました1口。

ゴロゾン、明智小ゴロなどを演じて

相棒の「グチームズ」と言うところを何度も「グチリーズム」と言ってしまいNG連発。バカリズムが好きだからかな？w

ボキャバトルでギャグについて

計算し過ぎず、瞬発力で

ヴィクトリニティリーマンについて

掛け声の息を合わせるの、合い過ぎても駄目だしズレ過ぎても駄目だしの微妙なへんよさ加減が発く合よう、なってきたチームワークの成長☆

キングスボキャを演じて

キングスボキャは、ゴロリーマンとの差をつけるために出来るだけ重厚の爺さん声で国王の台詞へ対する爺や的な感想を短いツッコミに込めましたボキャ。ゴロリーマンと一緒に絡むときは同僚感大事1口

ゴダディボアを演じて

ヒグチャーのオマージュだと思うので初回は東北弁訛りのヒグチ風、複雑、作ったんですかヒグチさんあまり関係ない感なので後は表現を単純化して直線感たぬ変更しました。

最終回を迎えての感想を！

初日の収録前、コンヒロさんからこのアドリブすればいいか解らないよ。悪いけど俺今日時間かかるよ。その位ヒグチさんを思い出します。アドリブが普通ではないことがアニメ経験の少ない私にも分かったから毎週毎週、雰囲気の収録中でも、役作りを楽しむというよりは内心苦しんでたかもしれない。そして当然今は、大変だったのへんとうなう。へボカ大分つきました。アリガトウ！☆

シルとナグリの関係性についてどう思われましたか？

ナグリの前ではとても自由だったように思います。

最終回を迎えての感想を！

個性的な声優さんたちに囲まれまた話もジャンプ力があり乗れてく埋もれないよう過ごした1年間でした

シルのネシルとチギルへの想いは？

限りない愛があります。

【兼役のワンポイントコメント】

いろいろやってますね。声のもありますがほぼほぼ楽しみながらやりました。ほぼケロあまり考えずにやりました。

ナレーションをする人ってつい役は大好きです。

ナレーションはともあれアクセントを楽しみました。楽しかったです。

横島亘さん

【兼役のワンポイントコメント】

トキトキングPG　口癖の御座候は、何と姫路の回転焼き（今川焼）のことだった！　知らなかったで御座候？

ナレーション　ダガシ　プの商売敵のテキーダは出番が少なかったけど私の中では高くてお気に入り☆

ネジバーン　君の××××海外ドラマ「××××××××、また始まるといいね！

カメバーガー　急に関取みたいなデブ声出ノ、すぐ振れて息切れ過ぎて苦戦たなあ。バーガーセットへふぁ〜(^_^)！

伊丸岡篤さん

ネジキール役

ログ・ホライズン」デミクァス役

ネジキール卿を演じて

当初ギャグアニメと聞いていたので、シリアスな登場に戸惑いましたが、後にキャラも崩れていくと聞いてこりゃ楽しい1年になるぞと思った第1話でした。

ネジキール卿がマンドライバー、ネジルと同一人物だった件

ナイスな展開、毎回ワクワクでした。ネジルの尻拭いをする為に「なんとぉ」「なのだ」といったネジル口調を大事に気を付けながら楽しみました。

シリアスキャラからギャグキャラになったことについて

シリアスとギャグとのギャップ、マンドライバーとの掛け合いアドリブ合戦諸々、只々楽しかったです。

ナカナカ丸とヤミ雄の演じ分け

ナカナカ丸はハスキーで見た目も可愛いキャラクターや雄はナルシスト中二病な愛しいキャラクター。皆個性的で愛すべきキャラクターなのでご自身で分けたと言うより単純に役に乗っかって楽しんでたらああなったという感じです。

3Dプリンターを率先して演じたらしいですが？

いやいや全然率先してない！テスト放送やご本番の時、音楽に「この3Dプリンターでなんかやって」と無茶振りされてわけもわからず叫んだだけです！本役のネジキールが出てたのにエンドクレジットで自分の役名が3Dプリンターとなっているのは笑いました。ていうかあのキャラ人気あったんですか？なぜ？謎です。

最終回を迎えての感想を！

当初内容やキャラ等よく分からず探り探りな感じでしたが、何しろ先輩達（具体的に言うとネプ王＆ナキャラ）が真剣に大まじめにふざけている姿を見て「やべっ！俺たちもかかり探りしてやってる場合じゃねえ！」ってなりエンジンを掛けたのを覚えています。お陰様で全てのキャラを愛することが出来、毎回楽しい収録でした。最終回後のまとめトークも、俗にたのしい面白い作品、素敵な人達と参加できて本当に幸せだったなぁ。

能登麻美子さん

有頂天家族 弁天役

ナグリを演じて

初見の印象は ヒックの髪のモカ率、なーごる??? 腹筋が割れている?? こんなに強そうで、可愛くて、そして母?? どこもインパクトがありました。注意点としては強さと母の愛をしっかり表現したいと心掛けるあまり怖くなり過ぎないようナグリ王妃のチャーミングな部分を忘れないよう意識して、まいりました。

ナグリとシルとの関係について

これは時は想像するに余る暖かい関係性だと思いますシルを尻に敷いたり無茶振りしたりを巻き込んだりなどところもありましたが、とても仲が良く、激しくも微笑ましいやりとりのようでした。役の辻褄さんのお芝居があまりにも素敵で、キュートで、それも相まってシルへの愛情は募るばかりでした。

最終回を迎えての感想を！

自分が関わらせて貰った中でも、良い意味でこんなに破茶滅茶な作品、様々な方向性で挑戦している作品はないなと感じました。忘れられない作品になりました。

ナグリの印象は？

激しい思い込みが強かったり暴走気味なところもありますがそれでもどこか憎めない。愛情深く、家族思いの熱い人だと思いました。

ナグリは太陽系会議のメンバーでした

私自身理解が追いつかなくなるところは多々あるのですが笑太陽系会議のメンバーでそこに絡んでいたんだと分かった時は驚きました。現場に初めて行った時にふんわり説明頂いたかもしれないのですが、その時は色々追いつかなくて笑記憶が薄くなっているのが正直なところです。

【兼役のワンポイントコメント】

メイドーにょ たかはし智秋ちゃんと掛け合いさせて貰ったメイドーにょ楽しかったです

日野由利加さん

ウィーテを演じて

第1話アフレコ絵の印象から好きなトーンでアンナ高めのトーンで石平監督から「マトリクスのトリニティのような雰囲気で」とのリクエストをいただきました。1つのキャラクターに対して、様々な視点からのアプローチができること、毎回スタッフさん、沢山の方々に支えられた

最終回でのフィーネの展開について

ヴィーナとフィーネは表裏一体。クールに周りの展開に巻き込まれないように必死に我慢しつつ、（独自のギャグを持たないながらも）ウズウズしてどこかで1発！と狙っていましたが、残念～～！

ネジル ゼロとの関係について

お互いを生かし合う為には自己犠牲も伴うが崇高な魂は新たな形を得て生かされる

最終回を迎えての感想を！

お騒がせ子供を守るお父さんパパ&ママをハラハラドキマギさせ、お年寄り達は脳トレで認知症予防。休日の日曜日の朝をザワつかせた挑戦的作品です

第1話と第49話のセリフ「さぁ、手を伸ばして掴んで。あなたのネジが待っている」について

人魂の希望再生etc人間世界でも根元となる調和・バランスetc

【兼役のワンポイントコメント】

ノロノロン イメージの音の響きでアフレコ楽しかったです
カキカキ スレンダーな鋭角なイメージ！
女上司 老人 変装したウィーテ まさかの隠れ巻キャラ・ドキドキ
おかみ 客 おばさん 女上司～おばさんまで、「ハノチャケ」。
（女上司・おかみ・客）ネジ太郎は一大。ひげねーさんは自分のイメージの中ではもっと演じられたのかな～と悔しさもアリ。

藤井ゆきよさん

[redacted]

ユーコを演じて

初見の印象は、今までに挑戦した[redacted]のない役だったのでどのように臨もうかなと[redacted]台詞やテンションの振り幅がとても大きかったのでもうとことん振り切れて楽しもうと思い「いろいろ詰め込んでしまえ！　体当たりだ！」という感じで演じました。笑。

結果、非常にカロリーを消費するキャラになったのですが（笑）なるとは笑）また挑戦できました。

ユーコは人との距離や愛情表現がストレートな分、本当は可愛い女の子なのです。初登場回や最後は可愛い女の子でしたがそれでもユーコはこの作品ではネタキャラなのだろうなと思っていたのですが、他の女子キャラがそれを上回る変態なのを披露するので、ユーコも女の子的なサービスシーンが増えたりしたのは私も嬉しかったです。

ユーコは太陽系会議のブルートのアバターでしたね

それもわりと[redacted]番驚きました。「そんな重要なキャラだったの？　最初からもっとフラグなのがなんかこう、ことごとく全部裏目裏目に繋がってるようにどこから仕組まれてたんだろうとヘボットのストーリーってどうやって考えられているんでしょうね？　監督の頭の中をのぞいてみたいような、みたくないような…。

ユーコの「ザ・バーン」ネタについて

物語に関わる台詞の時はちゃんと考えてお芝居してましたが、「ヘボット！」特有の「意味などない！」シーンでは、「考えるな、感じろ」というノリでやってました。「ザ・バーン」もその時感じたままの感情です。最後の方は「ノーバーンとアドリブオチをつけたらその後の回もサービスネタから振られて、その度、オチを考えなくてはいけない、となったら後悔、というのは内緒です。

ブルート、ボキャメンテタ子（古井戸タ子）、女教師タ子の演じ分けは？

後半はですね、ここまでオーバーな感じが増えるとは思っていませんでした。元のブルートさんは振り幅大きめのキャラだったので、そのテンションの違いを他の増えたタ子達それぞれ強めに出していきました。ブルートに関してのみ、新しい人格の要素が強いです。ブルートは男まさりで少し乱暴なイメージなんですけど、ブルートのアバターの1つの性格は女性的だったり恋愛思考なところを見ると、ブルートも本当はそんな面も持っているのかもしれませんね。逆に、ユーコがおてんば、直男、乱暴だったのは、元のブルートの影響なのかもしれません。と、勝手に解釈しております。

いもチンプリンスを演じて

兼役が多いので、まずは他のキャラにかぶらないようにしなくてはと…笑）そこで個性の強すぎるメインキャラ達と渡り合えるよう味付け濃いめにしなくては…と、「ヘボット！」では他の作品とは少し違うアプローチが必要でした笑。結果あのような感じになってます。やってる当時は気づかなかったのですがノンスケ山寺の「ぱ」そのへんの発音を言うと他のキャストさん達がざわついていたらしいです。あれ、アメくんだけですか？

最終回を迎えての感想を！

なかなかこう作品[redacted]が垂直な感想ですが、自由、ふりーな挑戦できる現場は初めてでした。何か面白いことをやらないとファイトが出る現場も初めてです（笑）。「これだけ遊んでいいんだ」と思うキャストさん達を見ていても非常に刺激になりました。キャラクターメイクから思いきや実はSF要素が強く、意味がないと思っていたものがあるところが伏線だったりおそろしい展開がもう一度見たい要素なんでよろしくね

【兼役のワンポイントコメント】

「ヘボット！」あるあるなのですが、1回きりだろうと思っていたキャラが忘れた頃、再登場するパターン油断できないわくてよね　笑）。最終回ではBキャラくらい兼役があるような…？　個人的にはボペップとタヌヘンリーがお気に入りです。言わずもがなキャラクターも魅力的。本当に楽しかったです。「ヘボット！」はモブキャラにもすごいパワーと意味がわからない個性があってモブじゃないとどうかできでした。

イケクイーン　最初にテストで持っていった役作りが[redacted]躍動感はあるが刺激が強いかも」とNGになった思い出があります（笑）。

若羽美　漢ちゃんとのラブストーリーも好きです。

ダスッヘリアン　台本の表記が全部カタカナで読みづらかったなぁ（笑）。

ボヘップ　意味がわからないのになぜか癒されますよね。意味がわからないけど。

手塚ヒロミチさん

[redacted]

All Out　[redacted]

[redacted]　あり！　[redacted]中大役

MCネシーを演じて

番初め、キャラクターをつけさせていただいたのは実はまだスタジオ収録、[redacted]その際ネシーのキャラについては「テンションをとにかく高く！」との説明をいただきまして最初はMCアシスタントあたり低めJDのようなキャラで見[redacted]たのですが最終的、自分でも初めて使う声を使ったキャラになりました（笑）。

おもちゃの収録の際の演じ方は？

先ほども答えさせ[redacted]ていただきましたがおもちゃの収録が最初でした。ですので作品のお話というところをあまり知った状態ではなかったので、いただいた演出にできるだけ忠実に添えるように気を付けました。テンションは常に芯は高く維持することに気を付けていました。もちろん話している状況や相手よって変わりますが基本は高[redacted]高いトーン（笑）。あとは叫ぶシーンよりも普通のセリフへ[redacted]るところくあの声トーンの感を維持するよう意識を[redacted]ました。

MCネシーの役柄をつかんだタイミングは？

役のテンションなどはちゃんとわかりやすく描[redacted]ていただけますが喋りとしての意味[redacted]っと第6話の「爆走！　ボキャバトルレース」の実況でこんなへんてこあたりから思います。オキャットは外でも司会や実況系の役割の話ではIQコロコロとテンションを変えて喋るところとか、やっていてとても楽しかったです！

MCネシーの演じ方の変化

話が進む、つれネシーの正体は何だろうなど推察することはありましたが、裏ご方は役名（おしゃべりネシーなど）か変わらないときが多く、変えませんでした。

実況ネシーやおしゃべりネシーの演じ分け

さすがに語尾がイケメンになるときは「イケメンでやってください」と指示をいただきました（笑）。おしゃべりに関してはテストで変えて喋ったキャラを採用していただきました！　丸投げなんてことはございません！（笑）

【兼役のワンポイントコメント】

トノキ　自分の中でかなり高音を使い、テンションも高いのでネシーとのキャラ差を出すため、頑張りました！

マジマシP　ある意味声的に一番最初に僕がイメージしたキャラかも知れません。

シリクルー、カンチョー艦長：「ヘボット！」のアニメ第1話で最初に喋ったのがネシーではなくカンチョーとクルーなのでそういう意味でとても印象深いです。

ウシ　牛です（笑）。

ーョッキ・ボーイ：先輩たちとセットで絡めてうれしかったです。

かまってくん：いつか使いたかったキャラを使えました！　みんなに怖いって言っていただけてよかったです（笑）。

イエティ　某ミスターマサラを抱えた年ア[redacted]メのイエティをイメージしました（笑）。

ウマ†を演じて

最初はまさか名前からあのキャラだと思[redacted]なかったですよね（笑）。監督から太陽系会議の[redacted]を聞いてなるほどとなりました。最初の登場シーンで椅子、座[redacted]の顔が見えなかったので某男の娘、男牛娘頃か脳裏をよぎり、そのイメージを持って演じました（笑）。

最終回を迎えての感想を！

感無量!!!　と共にヘボロスで毎週の収録していた時間が寂しく感じました。濃く素敵な方々と過ごせた[redacted]

最初に抱かれた印象は？
子供向けの正統派キャグアニメ。
終了後、印象に変化はありましたか？
狂[illegible]るなと思[illegible]ました
起用の説明はありましたか？
作品[illegible]業の音楽が合[illegible]そう[illegible]とのことでした
歌詞を作り[illegible]あたりお題はありましたか？
[illegible]で、ファンを入れ[illegible]欲[illegible]言葉遊びを[illegible]欲しい など。
子供向けの作品ということで、気を付けられた点は？
言葉[illegible]るべくわかりやすく[illegible]ました。
監督から「乾からパン[illegible]クみたいな感。感じて」この希望があったので朝から聞くにはだいぶカロリー高めに設定しました。
ヘボット！」への参加で活動に変化などありましたか？
割と好き勝手に楽しく作らせていただいたので、バンド始めたての頃の気持ちを思い出しました

[illegible]ング[illegible]ウチ[illegible]ン[illegible]式[illegible]

最初に抱かれた印象は？
日曜の朝から元気が出るアニメなぁと感じました　展開が早くテンポも良く見[illegible]ことも重[illegible]です！
終了後、印象に変化はありましたか？
変[illegible]るし[illegible]キャラクター[illegible]オト[illegible]が終わ[illegible]ま[illegible]、と、も[illegible]です。是非第2弾を期待しております！
起用の説明はありましたか？
どのような理由で起用かは聞い[illegible]ませんでしたが　1口1口1口にクで子供から人気の作品[illegible]ト[illegible]かアニメ番組[illegible]なると聞き[illegible]それを中私たちが選ばれて、私たちも、子供から愛されるグループに成長していきたいと感じました！
お気に入りの歌詞はどこでしょうか？
「床屋さんに行ったとき、バシバシバンと殴[illegible]れたのはなぜ　答えは[illegible]ケチョキパンツ！」の所です！答えは「散髪」と[illegible]発[illegible]とても直白、歌詞だなと思います！
ダンスをうまく踊るためのコツは？
うまく踊るためのコツは恥ずかしがらず、元気よく楽しく踊ってください^^
ヘボット！」への参加で活動に変化などありましたか？
[illegible]スイベント[illegible]ビンクも[illegible]等で[illegible]クチョキパン[illegible]の正義さんを披露するとかさい子供が真似してくれ、ちびっ子のファンが出来てとても嬉しいです

楽曲サイドの秘話聞いちゃいました

耳なじみのオープニング曲、エンディング曲、そしてアニメ本編中で印象的に流れる楽曲の数々。この音楽がなくちゃヘボットじゃない！　ということで、みなさんに制作秘話などを聞いてみました

[illegible]

作品に関わられる際に最初に抱かれた印象は？
[illegible]わゆる王統的なキ[illegible]メ[illegible]メ[illegible]印象でした[illegible]人間の男の子とロボ[illegible]ト　身の回り起[illegible]る課題難題をシ[illegible]ア[illegible]くような[illegible]いつよな想定をあ[illegible]ゆる[illegible]ころくく[illegible]かえすキ[illegible]ス[illegible]メ[illegible]だけでも笑[illegible]
作品終了後、印象に変化はありましたか？
かなり攻めたギャグの押収のアニメでしたが　その裏、っ[illegible]め[illegible]る伏線がラストに向かって、怒涛、回収されて昇華されていく様は見ていてとても爽快でした「普通のキッズアニメ[illegible]ない[illegible]言[illegible]カキ[illegible]たけ[illegible]なか[illegible]みとこでも完成度の高[illegible]タメ作品だと感[illegible]ました
最初にどのような作品だと説明がありましたか？
「キ[illegible]ス向けのまもちゃを題材、[illegible]アニメ作品です」[illegible]か聞かされ[illegible]ないような気[illegible]ます笑
作曲にあたりどのようなオーダーかありましたか？
「思いっきり音楽制作してほしい　なんなとヘビ[illegible]メタ、[illegible]、攻めてくれ[illegible]、[illegible]、[illegible]ア[illegible]手紙だ[illegible]す[illegible]タ[illegible]は特[illegible]はなか[illegible]たと思われます
ヘボット！」に通底する音楽ジャンルはどのようなものでしょうか？
「なんでもあり」という雑食性を考える精神的な部分のジャンルはヒップホップ[illegible]ですね[illegible]由す[illegible]それぞれの個性が光るような[illegible]ま[illegible]す　音楽的、共通するのは[illegible]とか曲も口[illegible]ップ感があることだと思います。自分の中では「ヘボ口ップ」というのが直結[illegible]やすか[illegible]ので、チープなギターやアナログシンセでも「面白ければアリ」と思って積極的に取り入れました
特にお気に入りの曲はございますか？
[illegible]の曲も思[illegible]入れがあ[illegible]ご選[illegible]は難[illegible]ですが「エトヘボ合体　エトヘボ合体」は好きですね　80年代感がある曲で[illegible]オケヒ[illegible]ットまで盛り盛りに取り入れた曲は初めてです（笑）。
意外な使われ方をした曲はございますか？
曲というより、曲を分解して使われることも多かったので、その使われ方が意外[illegible]ご曲のトラックのみ　この曲の[illegible]メロみ[illegible]など[illegible]あと純粋に音楽も1口1口切り替えで使って[illegible]ました[illegible]それがヘボット特有のスピード感やアクション感、を醸[illegible]ていたのではないかと思います

[illegible]

楽曲提供●ももいろクローバーZ、V6、Sexy Zone、アニメ[illegible]なかっぱ　ヘイケンドハスト神　ご注文はうさぎですか？
劇伴作曲●トラマ[illegible]レターブ[illegible]

最初に抱かれた印象は？
キャグアニメ
終了後、印象に変化はありましたか？
[illegible]ど[illegible]ん振り[illegible]ぜ[illegible]るなと思[illegible]ました
タイアップ用ではなく、オリジナル曲がエンディングになりましたが、どのように感じましたか？
すご、完成している楽曲だったので嬉しかったです。
どのようなコンセプトで詞を書かれたのでしょうか
メン[illegible]のハンヤスメ[illegible]ッ[illegible]か当時社会的、話題な[illegible]ている[illegible]ろを見て思ったことろを書いた歌詞です
子供向けという点は意識されましたか？
子供も一緒、踊れる振り[illegible]ま[illegible]た
ヘボット！」への参加で活動に変化などありましたか？
チェキ撮影会にヘボット！の人形を持ってきてくれるファンがいました。

[illegible]ア[illegible]ム[illegible]見

[illegible]ト[illegible]ロ[illegible]ア[illegible]ト[illegible]ラ[illegible]ト[illegible]ト[illegible]ラ[illegible]ト[illegible]ト[illegible]ラ[illegible]ト

超絶ロングインタビュー!!

石平監督に訊く、脳溶けアニメの真の全容

カラッと明るい雰囲気の中、息をもつかせぬボケと展開をしつつ、大人が楽しめる笑いもそこかしこにふっこみつつ、深く見ていくと逃れられぬSFの深淵に連れていかれる一言で語れないアニメ「ヘボット！」。本作はどう生まれたのか、コンセプトは？　そして世界観の根底は？　かっつりロングインタビュー!!

『ヘボット！』はどのように生まれたの？

――企画の始まりはどんな感じでしたか？

おもちゃの仕様書と一緒に「こんな番組はどうだろう」というたたき台になるものがあったんです。男の子とヘボットの原型になるキャラと、モグラやドラゴンみたいなメカ、背景にビルや学校のあるイラストがついていて。でも、おもちゃの仕様書を見て頭が真っ白になるわけです（笑）。ホビー物とは聞いてたんですけど、カードとかベーゴマとか、わかりやすく勝敗をつける対戦型のおもちゃだと思い込んでいたんですよね。でも「ネジをさすとギャグが出る」って書いてあってビジュアル的に面白いほうが勝ちと言われても「おっと、えらいものが来たぞ」と、どうしたものかと2～3日考えたんです。

――それでそう、3日くらい？

勝負をして、勝ったら欲しいものを手に入れるとか、負けたらいうことをきくとか、おなじみのルールに落とし込めばいいのだろうと。ただ、学校というところにひっかかって。小学校が舞台というのは、子供たちが自分の知ってる範囲のものが来るから伝わりやすいんですか、他のアイテムと差別化も図れないですし、なおかつネジをさすとギャグが出るおもちゃで学校というのも……。それに教室って、描くのがめちゃくちゃ大変なんですよ。1ミリでもパースが狂うと素人でも絵が狂っているのが分かる。さらにクラスがあると、全部生徒を作らなきゃいけないですから。

ボキャバトルをどう番組に落とし込むかという話ですし、ギャグが受けたほうが勝つという世界であれば、SFとかファンタジーでも全然通用するだろうと。それで、最初僕が提案したのが、ドラクエとかFFみたいなヨーロッパ風ファンタジーものだったんですか、そこでみんな首をひねるわけですよ。「この男、大丈夫だろうか」という雰囲気がすごいありました（笑）。

――ちなみに、それはどんな感じだったんですか？

僕より先に冨岡淳広さんがシリーズ構成で入るのが決まっていたんですか、冨岡さんと相談して、最初に例に挙げたのがDrスランプアラレちゃんのペンギン村みたいな、現実感も生活感もあるけど、ファンタジーで何かあってもおかしくない世界です。ネジルも、最初たしかネン・ネンルとかそんな名前にしてましたね。

スタイルとしては、バタリロをやりたかったんです。何をやってもよしみたいな世界観と、ギャグとシリアスがものすごいブレンドのされかたをしていて、会話も落語をネタにしているところがあったりして。言葉遊びがボキャバトルと合うなと。

「日本語を正しくなく使って、日本語の使い方って面白いよって伝えられる番組にしたいねぇ」っていう話をしてたんですね。

――それをどうやろうと？

番組の本質としては、50本すべり続けるんだ、すべり芸を極めるっていうものでした。ボキャバトルの歌からしてああいう感じなので、当時は、ノスムネタかハンハン来てた頃だったんですよね。ひたすら30分ノスムネタをやるノリの番組だよっていう作りにしてたんですけど、やがて違う方向にずれていくわけですね。

シナリオパートについては、どういうものか提示してくれというところで、かなり初期に、こういうものが根底にある、という説明書きを作ったんです。渡したところ、受けが悪くてですね。「重すぎる」と（笑）。文字で読むと、ものすごい重たく見えるんて見せたくなかったんですけどね。そこでは、エルメル系とシメール主義があって、マンドライバーやネノキール調かいて　みたいなのを書いてたんです。第1話では、これをちらっとだけ見せるという話をして。次に、コンテを描いた時に「シリアスパートの尺が長すぎる、不安だ」って言われてたいぶ削ってるんですよ。

なんですけど、自分の中では50話まで作ったあのカラーは、やる前から頭にあった通りなんです。あのテンションで最初から最後までやるつもりだったんですけど、そういうのって画で提示したりフィルムで提示したりしないとなかなか伝わらないんですね。

――とっやー　現在で話　な　たんですか？

最初に冨岡さんに「50本のうち2本だけ泣かせる話　を作ろうぜって話をして、例を挙げていたのが「夏への扉」だったんです。でも、それがまわりまわって「輪廻の蛇」のタイムパラドックスの構成をイメーノする形になったんです。

自分が途中で性転換して、自分と過去の自分の間に生まれた子供が実は自分で、みたいな話て、登場人物が1個体なんですね。何年間の間を行ったり来たりして、真実が分かってくるっていう話て、作りのもとになったのはそこですね。

――最初からノか繰り返すのまアイデアですね。

ネノルが繰り返して、いろんなネノルがいるっていうコンセプトは最初に決めてたんですけと、具体的に固まったのは、14～15話くらいですかね　それと、全く予想していなかったんですけど、意外と大人の視聴者が多くて食いつきがよかったんで、後ろに隠してある部分を早めに表に出してもいいかなと思ったんです。

たたこれって、シナリオにはほとんど入ってない要素なんですよ。冨岡さんには、根幹となる部分を書いたもの渡していてシナリオに反映してもらったりするんですけど、より細かいところはコンテ時にやるっていう話で進めてたんですよ。

――え！　コンテで話を足してるんですか？

それって「ヘボット！」に限った話じゃないんですよ。シナリオは、なるべく三校で決定稿にして、あとはコンテで調整するっていうのが自分のやり方なんです。プロットなり一校なり一稿なりで方向性が決まってくると、後は画作りの段階でアドリブが入ってきて、文字の上で想像していた雰囲気と違う要素が必要になったりするんです。

それで、1～5話まで自分で絵コンテを描いたんです。「見方は人それぞれでいい」っていう番組でありたかったので、この5話は番組のノリというかテーマが違うんです。これを基礎編として後は好きにやってほしいなと　そうしたら第6話の鈴木勇士さんと第7話の辻橋綾佳さんの突出具合が予想をはるかに超えていて、ライバル意識が芽生えてくるわけです（笑）。他の方も当然面白いんですけと、この2人の趣味の出し方が並はずれていて　ちょっと悔しかったんですよね。

――負けてられねぇ！　と。

そうそう。そういう切磋琢磨もあって、よりとろけていったんですかね（笑）。

子供にはわからない親世代が喜ぶネタが山盛り入ってるっていうのは、王道のホビーアニメの作りのつもりではあるんです　やる以上は、振り切らないともったいないですし、ホビーアニメでここまで好き勝手できるのって、最初で最後の機会かもしれない。

自分は、子供の時にファーストガンダムに接してるんですね。で、中学高校ぐらいに再放送で観て「あ、こんな話だったのか」と気づくんです。子供のときは、ただモビルスーツが暴れるのがカッコよくて見ていたんですが、実は大人の話があったってのを後で気づかされて。あとあと大きくなってからふと、夜中に映画を見たら「なんたろう」のアノヤウ感

…… あんときのあれはこれかー！」「いもチンの最終ロットってそういう意味だったのか！」みたいな感じで楽しんでもらえるとよいなぁと。

全50話中、25話コンテ描いてますが、これってふつうない分量かと……

作品の雰囲気をまとめるのに、自分の場合はそこでしかコントロールできないんです。今回は演出家としては全くやっていないので、例えば2クールものでもそうなんですが、半分はたいてい自分が切るようにしてるんです。自分が切らない回は好きにさせといて、その間にシリアスパートの構成をネチネチ落とし込みながら進めるっていう作戦ですね。

それと、コンテマンによってテンポ感の変わる番組にしたのは意図通りで、50本あると、違うテンポのものを挟まないと絶対飽きると思ったんです。自分が描くコンテってテンポが統一されてるんで。

ここからはコアな話を聞こうと思うんですが、第49話ラストでネンルがネジ魂になる？と言いますか、あれはどう解釈したらいいんでしょう？

存在の認識といいますか、自分を認識する要素って何だろうかと。姿もそうなんですけど、みんながこう思っている私や、人の記憶の中にある自分というものをたくさん集めると一個人として認識されるのではないか、ってお話があるんですね。

なので、ネンルがネジ魂になったというよりは、ネジルが覚えているヘボットに関する全ての記憶を詰めだものが、ヘボットのネン魂になっているんです。これも輪廻の蛇にちょっと関わっているんですけど、要するにネンルとヘボットて、ヘボットになっているんですよ。

すると根本は側にいた……てことですか？

本来のヘボットが、そもそもネジ魂の中に、ネジルのヘボットへの気持ちと記憶があるのだって話ですね。でも尺がなかったんです、本当に。もうエンディングの歌になってるし、残り説明できねぇ、ええいもう雰囲気で！　で、二人が手をつないだところで、ネジ魂が完成して、ヘボットに戻ったということですね。

何度かやり直してと言ってますが、タイムマシンのようなものは第1話からやり直してるんですか？

なのでいろんなところに派生しているんです。それを細かく考えすぎると大変なことになるんですが結局、失敗しているバージョンがたくさんあるわけです。それが途中の話数にちらっと出てくるんですけど、ようやく正しい第49話に返ってきたというのか、第49話の最後なんですよ。

第1話からやり直すたびは、周回の中で時間が戻っているんでしょうか？

何タームかありますね。同じ螺旋には、なかなか戻れないので、別の螺旋のところに行ったりするんです。こっちで手に入れたアイテムとかをあっち持っていく感じですね。セーブデータをいくつか作っておいて、そこでアイテムの特越しができる裏技を使うようなものです。

――それってつまりチートってことですか!?

そのチートが黒いトキトキネジなんですよ。あれがないと出来ないんです。ネンルは、いけない遊びをしているんですよ。黒いトキトキネジがあるとセーブコードを使える。なのであまり具体的にそれを話、ちゃうと子供たちが悪い遊び方をしちゃう。セーブデータでゲームやったりしちゃダメ！　っていう笑

そもそも向こうの内側にいる人、外側にいる人とはなんなんですか？

完全にゲームですね。海外のオープンワールドのゲームを好きでやってたんですが、とあるゲームにカルマ値という概念があるんです。善行すればよい人としてあがめられ、みんなが手伝ってくれたり物をくれたりするんですが、悪さばっかりしてると街で物が買えなかったり味方になってくれなかったりかと思えば町一番のワルが仲間になってくれたりとか、いろんな変動があるんです。サイドストーリーて、誰かを殺してしまってもストーリーは進むんですが、とある街に入れなくなるとか、こっちの勢力が敵になるとか。やることによって、細かく関係性が変わるんです。

そんな感じで、ゲームそのものである「内側で役割としてやってる人たち」と、ゲームをやってる人である「外側から見ている人たち」という2つのくくりにしてあるのが『ヘボット！』の世界観なんです。

と最初は考えていたんですが、若干あやふやになってます。プレイヤーとしてゲームをやってたつもりだったけど、あれ？　中にいた、とか。気がついたら外にいたとか。

太陽や会議のメンバーも周回を繰り返してる？

彼ら自体は外側にいるので、繰り返しているというよりはネンルたちがいろんなところを行ったり来たりしている周りで、1本通して見てるんですよ。

周回と階層、の違いはなんですか？

周回っていうのは何周目ってことですね。1回目通しプレイしたら周回1、2回目通しプレイしたら周回2、みたいなことです。階層というのは、違うセーブデータなんですよ。ネットでつなげられるものであれは、他の人のプレイデータであったりします。

でも、フィーネが最終的に発動しちゃうと、サービスが終了しちゃって二度と遊べないんですね。

なるほど。最後の周回で「われてましたかネンルは最後の周回をやり直した？

そうです。あれが終わってしまうともう遊べないんです、最終回になっちゃうから。なのでネジルはやり直して戻ってきても、第50話を回避できないんです。第50話に入っちゃうと終わっちゃうので、第49話に何回も戻って来るんです。

また、途中で終わらせて戻ってくることもできるんです。チートを持ってるんで。今回は第3話までやって第49話に戻ってこよう、みたいな感じですね。

周回の中で1からやり直す時、場合によると消される前のデータが半端に記憶として残ってる個体もいれば、全くない個体もいるんです。そこに理由はなくて、プログラム通りになってないような雰囲気ですよね。つまりバグだらけ。ノーアレしたままほったらかされてアップデートされてないゲームなんですよね。

周回は全50話ということですか？　ネンルしかない50話もあるわけですか？

あるはずなんですけど、内容は全然考えてないです。ところどころかいつまんで見せたりはしてるんですけど、実際のところほかの人たちが50本何のエピソードやっているかなんてさすがに考えてはないです。でもあるんだっていう認識ですね。

システム的には、ベースになる50本分のエピソードが用意されているわけです。例えば200パターンぐらいあるうちの50本は回るっていう。そしてやるたびにちょっと違う。関係するキャラクターの立ち位置も、回し方によって敵になったり味方になったり、はたまた全然出てこないとかもあって。その辺が海外のオープンワールドRPGみたいなものだと思っていただければと。行かなかったイベントの人は出てこないし。さらに、メインのイベントの始まりと終わりですら設定されてない、みたいな感じですね。

するとネジルから11才になるまでは、と……なるんですか？

エピソードとしてすっ飛ばされてるんでしょうねトラクエで、15才の誕生日から始まるようなもので、最後の周回のネンルは、そういう話で始まっちゃったという。なんですけど、始まる前にゼロがよそから連れてきてる赤子ではあるわけです。でもたぶん成長する行程ってのは、今までもなかったんじゃないかな。下手すると大人からスタートしてる話かあります。

第1話冒頭でネンルトライトやネンキルがいるのに、モエカスは子供の姿のままですしね。

モエカスはプレイヤーのキャラクターではないんですけど、常にからんでくる脇キャラって感じです。ただそれも関係が深くなればどんどんレギュラー化していくし、あんまりそっちのイベント行ってないと、次元ネジまで来てくれないんですね。

フィーネは周回の終わりには毎回発動してるんですか？

してないですね。フィーネが発動したのは、最後の周回の第49話が初めてです。それまでは予想しない別な理由で強制終了してたりとか、いわゆるゲームオーバーになったりだとか。そういうことを繰り返しているんです。

ゲームの世界という……とは、プログラムの書き換えは、データ部分の書き換えってことですか？

そうですね。意図的にいじられるバグとも言いますけど。なので、外の人は影響されるものではないと思ってたんですが、気がついたら、影響があって驚いているんです。外だと思い込んでいたら実は中に踏み込んでいて侵食されていた。SFというよりはスティーブン・キングの世界観っぽい感じですかねお話の中のことだと思っていたら、現実に影響が出てきたという。

外側の人たちは、外側という認識はあるんですか？

明確に「これはゲームであって私はプレイヤーである」みたいな考え方ではないと思うんですけど、内と外っていう認識はあると思います。あそことここ、みたいな。こっちの人そっちの人みたいな感触ですかね。

黒トキトキは10万年前の記録から出現しますかれは我々が言う10万年ですか？

50話×約25分の積み重ねで10万年分前ですねなので相当時間が経っているわけです。やりこんでいる状態なんですか、誰がやりこんでいるのかは分からない。サーバの運営がずっと続いてますが、エース・オカがそのサーバを運営しているわけではないですね。

ゲーム世界とてことですか？　ネジは最後の中で死は？

死んでも、別なものに置き換わって別な役割を持って登場しますね。前のことをちょろっと覚えてるかもしれないですけど。全く忘れている人もいるでしょうし。もしくは、次の周回が始まると普通に

しれっと出てきます　完全に消すためには虚無ヘボをきちんと稼働させて、全部消してしまわないといけないですね。完全にサービスを終了させれば、みんな死ねます（笑）。でも、中身をまるっと別なところに移しておけばそこで動くでしょうし。逆に全員不死かもしれないです　中にいる彼らは普通に生まれて老いて死ぬと思っています。自分たちがそういうものだと知らないので

ゲームが途中で終わることはありますか？

途中で終わったままというか、続きをされてない階層はたくさんありますね　中にいて、それに気づいて出てきてるのがいたりもします。終わりがないというか、終わらせてもらえないというか。えんえんと村人Aのロールを続けなければいけない人がいたりとか。でも一応日曜日の世界を終了したってことになっているので、村人Aの人も好きになんにでもなれるわけです　とこにでも行けるし、どこのゲームにも勝手に行っていいわけですよ

この中に、石平監督がいたとしたら？

たぶんタマネギとかにされてるんじゃないですか（笑）　早い段階で食卓に飾られているうちの一つになっているでしょう。食べられて、排せつされて、便所に流されて、それが海に放流されて、魚に食べられて、えんえんと　フード・チェーンみたいなことを延々と繰り返している感じだと思っていただければいいかな。

こういう構造は、『ヘボット！』をスタートしたときにそう考えられていましたか？

ここまでにしたのは途中からですかね　中盤のプロットあたりの話をしているときに、そうしてしまおうと思いついたんですけど、本読みでは一切言ってないです。なので各話のエピソードとしてはライターさんに好きに書いてもらって、上がってきたところでそういうところは自分でコンテ時に味付けして、放送をした後の反応を見ながら、調整していって、寄りバッと出すか、実は裏でこうでしたぐらいで収めておくか、そのへんの温度感はリアクションを見ながら決めるつもりだったんで　こういうのってシナリオで作りこんじゃうとぜんぜん面白くないんです。現場自体が行く先が見えてる。あんまそういうの好きじゃないんです

予想外の方向に行かない？

あまり伝えずにエンターテインにポンと渡して、好きにしてよし、っていうとすごいのかと上がって来るっていう　じゃあこれはこれでよし　自分が手を加えるのは別な遊びをやろうと。

コンテを見ると　たまにほかの方の回、石平監督が描いたペンが挟まってますね

足しとくものがあるときはそうやってますね。でも、大体それはその話数になくてもいいものだったりするんです　また、世界を語る部分をあとあとやると大変なので、最後にちょっと入れとくという

なにも手も入れてない話数もあって、第14話、第45話とかは「全く意味が分からない」と言われてるんですけど、そうなんです　何も手を入れてないから。正しいホビーアニメの姿なんですよ。世界観を一切やらない場合の「ヘボット！」があれです。

あと第11話、第40話とか第41話もそうですね。「今週もまた頭とかケツとかに伏線あるでしょ？」ってパターンにされても、あんま面白くないじゃないですか。話数ごとで印象が違うようにはしたかったんですよ。

リアルタイムに変わっていった展開

毎回の外側の太陽系会議なんですが……

そもそも太陽系会議は、実態を出す予定は全くなかったんですよ　裏に干渉している人たちがいて、ナグノはそこから来ているっていう話のために用意してあって、キャラクターとして全面に出す予定は全くなかったんです　やってるうちにまあ、やっていいだろうと。で、みんなびっくり返るんですよね　何それ…なんの聞いてない、って

エンディングの直前とかにちらちらっと、シノアスパートの話が短間見えるように組んでたんです。「ヴィーナか多分敵なんたろうな」とか、読み解けるように。ある程度までは予定してた通りなんですけど、どうしようかなと思ってたところは反応みて変えてるんですよ。「正解です！　でもこんなのもいる」っていうのをポンと

今ってゲームの作り方かそうじゃないですか　とんとんアップデートしていく　また、反応に左右されるのはどうかなと思って、今までやらないようにしてたんです。でも「ヘボット！」に関しては、ギャグアニメだし多少反映させてもライブ感があっていいかなと

モエカストリオのムキムキ状態も、思った以上に受けていたんで再登場させたし、繰り返し出そうて思っていたのか何の反応もなかったので1回でやめたキャラもいたりします。

エース・オカも、こういう隠し玉があったほうがよりずっこけるたろうと　実はハンタイの開発者かすべての元凶ですって。ただ、最初から用意されていたわけではなくて、最後のほうで唐突にわいてきました　本読みのときに「クレーム係で岡さん出しちゃおうぜ」って話になって、せっかく出すんたったらラスボスにしてしまえと　最初は本当にラスボスになるかもしれなかったんですけど、現実にいる人をラスボスっていうのもよろしくないなってことで、巻き込まれたたけって話にしました

エースは1話限りのキャラかと思ったが、第8話以降レギュラー化しましたね。

これは、藤井ゆきよさんのスケジュールがとれたからです　エースはスタッフの受けも良かったし、そういうキャラはとんとん出さないともったいないですからね。あと、リサイクルシステムというのもかありまして　せっかく作ったキャラ表は2回以上

ヘボット

そもそもヘボットはどんなキャラなんでしょう？

ヤクザとつかい屋を　ードしたプア（笑）　何かが起きるアトカタ　まで食卓みたいな感じを想定してたんです。ネジルが「ダメだよヘボット」って突っ込むのを想定してたんですが、気がつくと毎回見るはめになるとは思わなかった（笑）。

井澤詩織さん田村奈央さん二人の芝居を見ているうちに、いつの間にかそうなってた感じですね。普段のやり取りも若干そんなところがあるし、田村さんがおそれいるなかなか？」「言うと井澤さんが「ほんとだよ」って面倒見てあげてたりするんですよ

ヘボットは最初卵から生まれてきたがあれ

ヘボットのパンケーキの内側のやつをたまご型にしようかみたいな話もちらっとあったりするんですけど、卵を覚えるのがアレなのでこれはせよ　本来はこの卵、梱包されて市場に並ぶはずだったのが、ふたを開けたら普通の四角い箱だけだったという（笑）。だから、卵で出てきた意味って何にもないんです。むしろやめてよかったはずです

それと合わせて卵の何かをやるとか言ってた気がするんだけど、卵のことは忘れておこうと（笑）。設定も作ってないですね。あの回のオープニングだけ卵入れて生命誕生するっていう、他にはまったく絡んでこない、ある種ファンタジーですね

ロボットが喋るっていうのも、ある種ファンタジーですが送ってることにしてたんです。早く起動しろ、みたいですね

ネジル

ネジルは田村奈央さんの芝居を見てよりネジルになって。音の使い方なんか完全にオリシナルですかね　それに発展するとは思わなかったみたいな

驚かれたと教えてくれてますが気持ちの場合やみたいなのはオーダーすることはありますけど、基本的には本読みのときの感覚とかけ離れるようなことはそれが驚異的なレベルです　結果予定してたのと違う性格になってくるという。

田村さんは体育系脳みそですよ台本読み最高潮まで熱血になるんですよ　田村さんは元に戻ってこようとする。そういうのを見て、ネジルにはもっとこう、頭の中身の入り方がなんかこう足りないとか抜けてるとかがあったほうがいいですよねと多少馬鹿でよいですね。

キャラの設定的には？

素直な子　欲望に正直です　11年なっては感も多少は出てくるとは思いますけど、ヘタレな子ではオンオフをはっきりさせてほしくないです　基本的には本当に単純明快な子ですね。

そもそも予定してた方向とどんな感じですか？

いわゆるヒロインの主人公ライバルとかそういう役割ではなくて、勉強ができるあと能動的、絡んでいくつもりだったんですけど、それはヘボットに任せる形になりました

ヘボットとネジルの関係　スタート

井澤さん田村さんの芝居を見てるうちに自然とこうなったのかなと。ナチュラルに変わっていったのかもしれないですね。

自分で番組ごとに、あるアドバイス裁量もらえるところがあるので、多少の幅を調整できるけどね

それに関しては中盤までいろんなあれを考えてたことが能天気な1行にいったりするのがなんか好き勝手、書いてましたよ

性格を設定したからこそ、ネジルもヘボットも好きなんですよ　ネジルも普段がしっかりしてるからこそ、あの危機を持たれてしまうと生きる感が足りなくなるというか。フロートされたケースの中にいますけどね。

ペケット&チキル

ペケットは最後の回でのみ登場なんですね

第1～22話の間で、エース・オカによってようやく投下されたんですが、アプライアンダーと言われるとおり、ほぼ状態でずっとくすぶっていて、最後の回で登場することができた。今までもそのもれるタイミングはあったかもしれない。要するに隠れたイベントになっていて、第22話でようやくペケットとセット出来るような話ですね

では他の周回でもチキルは存在していた？

前半は居ないという設定で作ってたんですよ。だけど今のチキルがそれを知ってるかと言われるとそうでもないですね

そもそも開発当初の頃は目玉焼きの上に乗るような脇役として登場させる予定だったです。ペケットはその後に出会ってるんです。エース・オカが「新しいの出来た」って言って。じゃあチキルに直接みさせようみたいな話な

使うヘしというル ルを作ったんです

流れ星さんなんかは逆に、もう1回アフレコをお願いしたかったんですか、スケジュールの都合で難しくて、せめて作ったキャラは出していい？ って聞いたらなんぼでも使ってくれって話になって頻出しました。この2人もネジルとヘボットじゃないかって話が出てきてて、意図してはなかったんですけど、見返すとそうなってるなと しゃあそれもう正解でいいや（笑）と

正解でイインダヨ～と

そうですね 3割くらいは後付けで通るものになってます やっぱりかカチカチに固めたものってあんまり好きじゃなくて、最初に年表を作る作業みたいなものは苦手なんですよ。作っちゃうと、それに従ってやることになるじゃないですか コンテほ っと産したときにはしめて、「え、そんなことになるの!?」っていうのがないと楽しく作れないかなって。それで秘密主義でやってるんですけど、よくみんな許してくれるなぁ。

毎回新鮮みたいな感じですね。

役者の人もみんな台本がくるまで分かってないですからね そもそも自分の役かどうなるのかも知らないままです 多少は事前に説明はしてあるんですけどね 例えばネジキ ルとマントライバ に関しては、第1話のアフレコのときに未来のネジルですって話はしてあるんですよ みんな首かしげてましたけど「そんな話なの!?」って

最初、ネジキールは思いませんでしたね。

一応束ねている髪の先が、ネンルと同じアホ毛になってるんですよ。色は違うんですけど。オールティスも最初に佐野さんにデザイン描いてもらったとき、「ここクルクルにしといて」とだけ言っといたんです。ずっと黙ってたんですけど（笑）後半ぐらいのキャラの打ち合わせの時に、「このクルクルかですね、ぼよーんと出ると実はネジルのこれになるんですよ」って言ったら「おーーー！」って（笑）。そういう驚きはスタッフにもあったほうが、楽しいですからね

ネンキ ルは、本当は2番目のネンルのつもりだったんですけど、あんまり面白くないなぁと思って、それでも0に近いところで4番目に生まれた一番熱血な奴っていうことになりました

マントライバーは、もっと後のネンルなんですけど、元々がネンルでそのまま大きくなってるんで、普通の大人ではないタメさたったり、純粋さだったりがあるキャラクターのつもりではあったんですた、演していただいた内田夕夜さんのお芝居が、ヒーロー然というよりは若干おかしなほうに影が伸びてたんで「これってやっぱりそういうことかな」となのでマントライバ に関しては若干泳がせていたところはあるんですね とっちの流れになっても拾えるようにはしておこうかなぁと 本当は最初は、未来のネジルとヘホットが合体して、マントライバーになるつもりもあったんですよ。

ヘホットを安原さんがやられてるの、驚きました

安原さんにお願いできる話になったので、パチ兄貴かパチホットかで悩んでたんです 第17話だけだとパチ兄貴のほうがセリフが多かったんで、最初はそっちにしようかなと思ってたんですけど、やっぱりあの歌は安原さんの声で聞きたいなぁと。でも僕、何の説明もしなかったんですよ。「歌です、お願いします」って。本当は、イント風のテンポのものを想定してンナリオは書かれてたんですけど、歌ってもらったら浪曲みたいになって あまりにも破壊力が強かったんでそれでいいですって（笑）。

そして、スケジュールが多少取れる幅があったので、3回は呼べるなと。最終回はやるしかねえだろう。みんな本当のラスボスがパチボットだと思うめえ（笑）

ネタとそ衝撃的でした

Iトネノ6体の後半が、まさかネジたけが発売されることになりましたって報告を受けることになるとは全く思ってなかったですね。おもちゃの発売スケジュールが時間の流れにあって、「全部ちゃんと発売されたやった！」みたいな話で最終章にするつもりたったんです それがなくなっちゃったんで、自分は茫然としてたんですけど

未だに覚えてるんですけど、エース・オカさんがその報告をするわけですよ、「実は」って悲しそうな顔をしながら。なんとかここでエース・オカの元気を取り戻さなきゃいかんぞって話になって、第42話はネジだけで出ることを前向きな話として描けばいいかって。ライターの久尾歩さんが年末年始かけていろいろ考えてきた結果、アイドルにしちゃえってことになりましたね

ナグリのトゥルー フォ ムかなくな のは？

最初ナグリのデザインは4本腕の予定で、腕と後ろのお下げが拳になっていたんですけど、そうた、もみあげも拳にしてしまえ、アンェラマンみたいにしようぜ！ と（笑）。

本当は髪の毛全部が自在に動ける人なんですトゥルーフォームはそういうことで、あれで「板野サ カスをやろうぜ」って鈴木さんと言ってたんですけど、本当にやったらアニメータ が死ぬなって一応そんなアイデアがあったってオチだけに使われました。結果、ブタ肉がひたすら空を飛ぶっていう。これなら書けるだろうって

あそ、ナクリが飛」つもりたったんですか

ナグリの髪の毛がひたすら、のつもりたったんです。でも無理、死ぬ。もともとクロやん（黒崎さん）て、う若手のア メータ か、鈴木さんの回でペンネやマカロニが板野サーカスをやる回の原画書いてたんですけど、納得いかなかったったらしいんですよ Jヘンノがしたいと言ってたんで、しゃあ第49話でなんかやって、って言って始まったんですよ。そういういきさつがあって、ブタ肉と野菜にしたっ

ネンキール卿、マントライバー

第23話で「ネンキール卿が「この階層には用がない」と言 たのは、集めるべきもの がこの階層、はなんて 他のセ ン、ヌ 脈」ていうことなんです 彼は黒 トキトキネンは持 てないんですか 階層を跳 能力を手に入れたということなんでしょう。

ナナ 次に跳ぶ階層 周囲は自分の意志では選べてないんです。行先が分からない転送機みたいなものですね。

マントライバ の場合は 次元院からテラ ンを使 「別の階層 周囲 飛ばされるんですけど 気 ときどこ たとき 着 た誰 まがかなんです 12番目までの人造人間がたは 何回も同じのかを放 されるんです ネシルだったことや本来の任務をすっかり忘れて ナナすべキネンを集めんって てネンを集める ナが役 るんですは マントライバ もだいぶやばいところまで行ってたんですよ。

キャラなんですと ヤダ怖い」みたいなことな ま 日十日、な ヘナ トネ 下げ 目マントライ モ アメと動きがコミカルで、かかってる曲もギャグ風た ナすると んですけど 止め画ビフォスト1枚となかなか伝わらな すね

たたまあ マントライバ か 人なんて俺 言も言 ごと と ネ 人間13号 なるまでもそ た な 役もそうなんですけど 色々原生 あ も た 生み落 るんです 本人か知っ と ろご 自分 な 自分か ば 暗躍 る 。

ボト マントライバ は そんなと ろ て純正ヘホ トがそれ気 くなんです

てるという話ですが「直したのパチボットじゃねー のあたりですかね

あ んの過ぎ話は 何 つ正 な ます 全部覚 記憶 かよ な ると ところですね。第39話 第43話、第48話で、自分たち記憶が書き換えっている と 気がつくんですけど 元貴なん な く話が出てくるんですけど 実際マントライ もネンキ 卿も兄貴な んですよ。でも繰り返しているうちに、どんどん記憶がほかの階層のやつとかと交ざっていってるんです。

マンドライバーに関しては、自分の兄だと思っていたものが、別のマンドライバ なんです。それを兄弟 勘違 こ 自分やた 思 ごとも自分 な兄弟のマントライ かや たりたり。そういう混ざりかたをしち るん すね それに最後のほうで気が付いて、なんてこった！ 何を信 ばいいかわからんみたい な ると う状態です。

ヘホ トとティントを別けよう ってるのは全部 ネ 業暗なんですよ 黒 トかフィ 協力 る風なのも ネが全然違 記憶を植え付けているからなんです。そういう意味では フィ

ていう。「9秒用意しといた、あとはよろしく」

語られてないシナリオ。あったかもしれない話

そういえば 夏への扉 的な話は消えちゃったんですか？

常に夏へ進む扉を探してる……という、時間を行ったり来たりする話をやるつもりではあったんです。最初ヴィーテがそこを担うはずで、最後のネンルが成長した後でヴィ -テと会って、ヴィーテはそれを知ってて幼い時のネンルを導こうとしてるって話をやるつもりだったんです でもなんかあまり面白くないな、ちょっと違うなと

あとヴィーテ役の日野さんかの声の方向か、 マトリックス」のトリニティ側だったので、メインのヒロインと主人公の行き着く先としてはちょっと違うかなと

猫すきでしょうかなと？

そうですね。結果、ヒロイン役がいない、ってことになったんですよ。で、ヘボットとネジルでいいかって感 になって、ヒロインのヘボちゃんとヒーローのネンル 笑 というか、主役と相棒ですね ネンルはアホなんで、あっちいったり こっちいったりするんですけど、ヘボットは相棒 筋ということで。その部分は、どのネジルとヘボットでも構図は 緒なんてす

この話の残り香か、ネンル セロとヴィ -テの話になってるんですけとね ネンル セロも、最初はフィーネの後ろにいるラスボスで考えていて、フィーネとナグリが闘った後で、最後の戦いがゼロとナグリの予定だったんですよ。

延々と繰り返して大人になっちゃったセロだけど、ずっと遊んで暮らしたい という気持ちがあって、終わらせないために世界を繰り返させている、っていう話をちょっと考えてたんてす 要するに、白ヘボットをもう 度復活させて、相棒として、延々とこの中で遊んでいたい、そのために全部を犠牲にすると。けど、その視点にしちゃうと、重すぎるし、本来の主役であるヘホ トとネンルに関係ないほうになっちゃうのでやめたんですよね。

そういうことをしたくなるってのか送り手側として絶対にあるんですけと、何回かそれで失敗したこともあれば、よそで失敗してるのも見てて、あんまり自分の欲で変え過ぎないほうがいいなと。なのできりきり視聴者目線に残りながら、ここまでたったらいいかな

バランス感覚かよかったんですね

これが10年とか前になっちゃうと、バランス置らないままわーって行ってて、響エンドと呼ばれる別な爪跡を残してたんだろうなぁ（笑）。時代が時代なんで、ゲームがとりあえずサービス開始して、βテストやったりして、プレイヤ からの要望も多少入れつつとんとん調整していくしゃないですか アニメもそれをやりたかったんですよ ある程度は筋道を変えないところは作ってあるんですけと、毎週の反応を見て調整しながらやってみるっていうのを それもあって最終的に微調整できたんたと思うのでTwitterさまさまですね 笑

あと、この作り方って、自分がずっと関わってる フェアリーテイル ってマンガがあるんですけと、あれの原作の真島ヒロさんがやられてる方式かあって 大体3パタ ンくらい大きな筋を考えていて、描きながら路線を定めて走っていくというライブ感のある描き方をされているんです。周りや読者の反応を多少見ながら、微調整しているんです。時代にあった作り方かなぁと

もっと昔なと「こういうの作った。さあとうた 」みたいな感じでよかったのかもしれないですけと、自分もケ マ なんて、ユ ザ の求めているところに寄り添いつつ、適度に快感を与えながらさあどうた、みたいな作り方を 度やりたかったんですね。

こういうのは他にもあって、実は第29話でユ -1さんは、消滅する予定だったんです。フィーネにァリ トされて、みんなの記憶から消されて、ネンルが泣いてるけどなんで泣いてるかわからない、っていって 夏男か浜辺でボソーンと立ってて、ノンって終わるエンディングを考えてたんです。

さすがにあれかな、ってことで、スイスイインターネン登場回とし、スイスイのスゴさを見せるほうがいいかってことであいう流れになったんですよ

バッティとブルートも消されたシナリオがあるとか

第44話でバッティは、ヴィーテにデリートされて書き換えられて、UFOになってます。これもシナリオにはかけらも入れてなかったんで、みんなコンテを渡してからびっくりして「なんだこれ！」ってなった部分ですね

で、本当はその後、トゥル子と同じように自力で記憶を取り戻して元の姿になって、 緒に最終戦に行く予定だったんです。そこで、もう一度デリートされて、時間飛ばされて生まれ変わったのが夏男だったっていう話を考えてたんですよ。

ブルートのアバターであるユーコと、バッティが書き換えられた夏男が出会うのが第3話で語られた話に繋がるっていうルートを 応作ってあったんです。でも入らなかったので、夏男から黒バッティが出てくることにして。あと、ブルートが消されて、ボベップが転がってるっていうのも、第49話でやれなかったネタですね この辺は単純に尺がなくて入れられませんでしたね

やらなくてよかったなというのは、ネジルが、途中で女の子になる話ですね ネンルのテ -タか書き換えられて、女の子になってしまうっていう。それの残り香みたいなものが、ネジラーニャになってだりします

ほか 出来なかった とかありますか？

JKヘボットとヘボスターリングの話が、あんま

ネって正しいラスボスの位置にいるんです

ただ、純正ヘボットだけは自分から離れていったんですけとね

マンドバーになるネジルと純正ヘボットの2人が一番回るイ -ト 来たら るよ 記憶が残たまま神 遊 遊う とかとんとか なながら、あちこちに違う自分を生み落していって 気がつくと純正ヘボットの隣いち ちメネ ンルたちする環境の統

もともとマントファ は自分か は ることを知らないまま一生懸命やってるんです。でもこのままだとどんどんダメになると思って、ヘボットがネジルのことを思って離れていった つもりではあ んてるたけ それをおよ 言葉を持たせ ち ストレートできるなぁ 色 あ っ目が怖いヘボ」って言わせたら、なんか違う方向にとられちゃって、あれ？と。

白ヘボットなど、かわ はあんま す 結果 それがよくないほうに傾いちゃった。なので、本来離れてはいけない 人なんですよ。

ネ人造人間シリーズ

相棒を失ってしまったとか、周回で失敗して途方に暮れ 使 ます ならな な 駄ネ ンルをまず あけてきア 本来登場させるよ ニトネたちと合体させて作ったのが ネ人造人間の1～12号で、 支 相当するよ 。るんです

マ ヒファンタストナゲ すけと 電子ゲ ヘアントファゴンに相当して、ネ人造人間10号のアテナノドンは鳥 マセ チ と 感 0話ナ ンナイ ンシンのネジルと羊かなんかを途中まで描いてたんですけど、カットの内容が重すぎてやめました。

本当は最後に13人揃えたかったんですけど、これ 1 の手を広げるともすか 酷かな 出 ません かか アトラインか13号だって言えば、12号までは過去に出た2体からなんとなく考察もできるかな 。 あとそれ 分詞 は こちゃんです

マントファ は1個目ですか それが猫かぶっかはわかりません

他もまとめてエネ を集せ、最後方向 そ 、とてす と、何かあ 1 時 使えるよ 備えて色んな時層 周回に送り込まれているんです。まぁ、ヴィ ェスタリ おなんですか 中の フ そは悪いことを企んでいて、それがうまくいったりいかなかったりしているんですよ。

ヴィーテ、ネジル ゼロ

そもそもヴィ テとは何者なんですか？

第3話で「あんなネ 助けるから」 セ ノを ア か言 ますか れは次元ネ アニ ウ ヤカヤルネンネ 魂 と 太陽系会議のみんなは知ってるんです。だから、次元ネンなんか な こ 物言 をされ ウ ェか目 扉をなかへ るんです

視聴者 けては、第49話のフィーネの「我は次元ネ ボイ 魂 化物 ヤ カ生 なんこすか うな 郎 なわ た思います

魂を入れるみたいな話がありましたか

白ヘボットには、ネジルの魂がまだ入ってないので、魂がない器って言われ方をしているんですよ。

チビヴィ テは、次元ネンに内蔵されているネン魂の化身 あるん すと 魂は持 るん なよ 本体なる気持ちけもの こ かう 普通 は実体がなくて幽霊みたいなもんですね

「もも 相棒、ないか ナグ 壊れたヘボットのネン魂に自分の魂を捧げてしまうんです。幽霊コ グ部分は白ナト 移 ナワが残 な 中フィ ネが育つ環境がそこで出来ちゃったんですけど。ヴィーテはカワだけなんですけど、フィーネを押さえなきゃいけないんですね。なのでそれまでの白ヘボットの記憶と想 ちて他との封 ジ 話なる す 、魂のない器だけの自分と対比こ白ヘボ トちゃく ブカ すね

フ その最初そうよ 名残 キ キ 抵抗えられてるんですけど、時々パッと出ちゃって暴れてモキキ 、トこぼる 完全、1話裏が入れ替ネすてな 初期です

そういう厄介なものって知られているので、「あんなネジ」って言われているんです。セロが彼女を助けてなければ良かったという話をしてるんですが、してちゃ レ イ ネ トっち かな でよ言 る本ちよ ネ ちょ ょっね

内側が終わるのは分かるんでしょうけど、外側が巻き添えになるって露ほども思ってない。なのに、気が1 た 手さ 目やたた記憶が改ざんされ るの ヤ 」と

けは？

何回目かネ と白 ヤかな敗 戻 時、なヤウ ャそ 、れ よ 次ネ テ 魂から落っこちてきたのかなんなのか。本来は出会つは なうて と か 本来はそ 、小視、 は、な さすヤ かすけと なかカ相+で具現化したんでしょうね。

「一緒に行きますか」みたいな感じで、旅をする と、な て、何回目かの旅の途中で、バッティを助けたりとかしてるわけです。

大体みんなそうですね。ナグリもそうなんでしょうね。みんなそもそも地球を破壊しようとしてた。初てそ と連 ま 丸 収まるかそ 思んですけど ネンルたちと出会ったことで、変ってたまそか 化ヤ ゃあと と手を貸 、るかたいなことなんですよ。

イ ルを正 き直50話 通 と こるんこるボキャリ マンズやモエルたちを用してボキャバトをさせ、ヘボ トグ 、 をるか ストラなキちんですね た 内容 フィ そはそれを邪魔 よ と てるん す

虚無 ト を表 ヤ 七口 つけた ヤ

り出来なかったのが心残りかなぁ。

本当は第50話で、JKヘボットと学ランネノルの話の顛末を入れる予定だったんです。尺が足りずに出来なかったんですけど。

JKヘボットの話ってややこしくて、JKヘボットの話と関係ないJKヘボットと学ランネノルのネタがあるんですよ。それを除外して、バラバラにして配置してある時系列を入れ替えてつなげると、実はこういう話だった　というのがあるんですよ。

クライマックス近くにDXヘボットの大群がクリスマスにやってきて、一度世界が滅んでいるんです魔界に最後の戦いに行く学ランネノルとJKヘボットのやり取りがかなり早い話数に入っていて、そこから後クライマックスの戦いがあって、その後第50話に合流するはずだったんですけど、入らなかったので誰か考えてくれ～と

あと、第44話の映画の中で1つだけ、JKヘボットとネノルの話を2カット仕込んでるんですよ　ネヤ　トとヘンルしゃなくて学ランネンルとJKヘボットが1回記憶を消されて別れた後、「あれ？　お前を知ってる気がする」みたいな話があって、また再会して記憶を戻してっていうなかの2カットだけ、そこにこそっと入れてあるんです

ヘホスター　リングはギリギリ入ったんですけど、本来やるべき、そこに至るまでの話が何　つやれないまま、いきなりパチポット大量発生に飛んじゃったので、だいぶやさしくない展開になったなぁと。その間にこんな話があったみたいなのは、みんなで考えてー！　なのでJKヘボット全50話、ヘボスターリング捜査官全50話ってのが、どこかにある　ってことにはなってるんです

ヘホスターリングかつながってると思いませんでした

繋がってるような繋がってないような、捜査官と名前がついているだけで色んな事件に首突っ込んでるってだけの話なんですけど　ヘボスター　リングのことをクラリスと呼んでるブタ肉をずっと追いかけてる話で、結局敵じゃなかったってところで合流して、パチポットによる世界の崩壊を食い止める話になるんです　実はブタ肉のほうは、もっと深い事情を知っていて　みたいな話だったんですけど。なぜ豚かと言われると、もうわからないですね　たまたま豚だったんです、

JKは別階層のヘホ　トだ　だんですね

なんですけど、ときどき最後のネンルの周回に出てきてるのは謎です（笑）。でも完全に別個体として存在している話で、途中からチギルとベケットと合流してるんです。スゴスゴね　さんは謎ですね　自分もわかんないです。そもそもスゴスゴね　さんもやる予定が全く　JKヘホ子たちのほうの階層にはいないかもしれないですね　最後の最後で出てくるかもしれないですけど。

そういえばめみ子もストー　ほ、のかありましたね

めみ子もあるとき唐突に生まれたキャラなんですけと、最後の最後にめみ子が出るっていうのは、最初は予定はしてなかったんですけとね　ていうかめみ子の話もちゃんと考えていて、めみ子とドウビ夫の恋の行方の話をクトゥルほぼゲロに絡めてやるはずだったんです

第50話の最後に「やっぱり地球を滅ぼす」っていって降臨してくるクトゥルほぼゲロをアバターであるドウビ夫とめみ子が、愛の力でお父さんをあきらめさせた……みたいな。そんなレベルのものを考えてたんですよ

なんですけど、あんまおもしろくないな、と。もっと唐突でいいやということで、あのようなラストになりました（笑）。

ボキャネジカルテットに至ったのは、どんな経緯ですか？

ゼロがオールディスと名乗って内側に残って、最初は　人で旅をしていたところに出会いがあるんです。ナグリが放っとけなくて地上に降りてくるんですけど、その時にまだ子供だったジルと出会うんです。ナグリは年取らないんですけど、ジルは少年のころからナグ　を知ってる　ノリオもナグリに憧れてたんですけと、ノルに取られちゃったっていうトラブルがあるんですね。

ナ　ンな、レとく　　のは今回の周回だけなんですか？

日ボキャネジカルテットは、ゼロとナグリは周回の外側の人なんですが、ジルとノリオは本来は周回の中の人なんですね　ただ、この2人は中にいるんですけと、作りが違うというか、そういう意味ではこのゲーム内にいない人なんです

オールディスとナグリに関わったことで、内側と外側かあると認識してしまうと、中と外の違いができるというか　幽霊を認識すると、向こうもこっちに気づくみたいに周回の流れから抜け出せるんですプログラムであることに気づくと操作できるけど、気持ちの上で負けることがあるとプログラムに引きずられる。

ジルとノリオは、ゼロやナグリに何回か出会ってると思うんですよ。何かのはずみで今までよりも関係が深くなって、そこからはずっと外側の時間をいくようになるんですね　ボキャネノカルテットとして解散になったことで、最後の周回に定着するんです　ジル、ノリオとしては最後の周回だってことを知ってるわけですね。

ジルとナグ　はたくさんのネンルを育てるんですか？

ネンルを託されたのは今回が初ですね　ただ他の周回のネジルが自分の父と母が別なものであるという認識があったりするんで、今回の周回か初めて、ノルがネンか島の国王で、ノリオがノリノリ島の

すというのも、本来の自分の魂は虚無ヘボットのネ　魂入　るかなんです　すると　すなわかったゼロの相棒になれるわけですよ。直接好きって言えば　ノ　も自分の相棒と言　る相棒　りたかみ　ら、入る　う　それをずと狙って

目的はヴィ　テもフィーネも一緒だけと実現の

すは正　道を選択　た　フ　ネはそ　2人外側よ何も　ないんです

か

ヴィーテ＝フィ　ネも、ゼロに助けられてるくちなんで　意味　大陽系会議の人たちと同じような感じですね。パンティとの出会いは第44話でちゃ　るんですけと　みたな化よ　な経緯で　白ヘホ　ト、気持ち的なところを助けられ　感さ　て　ると　話なんです

次元ネジがでかいからですね。次元ネンのネジ魂であるヴィ　テの魂を入れたフ　　かくなったもともと次元ネンがささっていた先は、もやもやしたものなのかもしれないですね。白ヘボットは、ヴィー　魂を入れたかはず、虚無ヘホ　トになんて　しまう。

事前に「この先は虚無しかないワン」ってセリフがあるんですけと　物理的に出てくるとは誰も思わないですね（笑）。虚無－ごめまそれ何もない、そのなんですけと　虚無です　ごめまは　　アセロを言わせたかった（笑）。

オールディス

番常識があって、考え方も大人ですね。ネ　ルを導きヴィーテを助ける。　番最初にネジルとヴィーテの話をやろうと　たのを大人の話　まとめたまわかあと　ノ　テ　ルディス　も　ゃな感ですね。

が強い？

そ　ですね　目的は相棒をな　ちゃ　たのご出来な　て　何度も失敗す　るみですけど　今回でそれはそんな　な（確信かあ　たん　ようね　時が来たというか。

全　気づ　てないんです　最後の最後でようやく気づくんですね。「言われてみれば俺のこと好きだったの？　俺も好きだったそういえば」みたいな。子供なんです。

やっ　意味ですと失　相棒のことを思たんですけど、ヴィ　テに助けられヴィーテを助ける　構。あ　ちび世界やっ　本世界のネ　　たちを導　きて　気が　とお互。好きあ　てんだなって

ウ　　テは早　うちカ　ネ　ルとくっつきたかったんで、それの嫉妬からもフィーネがどんどん増大したんです。嫉妬の心なんかのマイナスの部門を食べて大きくなる感　んなので

なんそ　話　　と書ア　メ、なるの、やらないようし　て側面と　はそ　、そのかある　アとなんですね

フィーネが表に出てこないようにヴィーテが押さえこんでるのを知　てるの　それでですね

ヴィ　テが次元ネンのネジ魂であることを最初から知　ておりですけと　そのヴィ　テや、フィーネごっのか内包されてる　とは途中　知るんですよ。フィーネの中　る　ごっのは　そ　を認めた後ご知るんです

自分は周回の中でがんばる、ヴィ　テは変わらず外側で威張　てれとちょ　悪役すぎ　つかそういう雰囲気にはしようとはしてたんですけど、それも一番最初にネジルとヴィーテの話をやろうとしていた名残ですね。

スコスコインターネジ

いい？

そうです。最後の最後、チ　トな　ぜい込まれてきてるん　黒ィ　かな生まれ　黒くなるんですと　中身はいま変わ　てな　もベケットとかも黒くなってたかもしれないですね。

よ　単純な思考、なる　すぁ　そ　なっちゃか興味がなくなりますね。ただ、スゴはチートなんで色が変わるだけでした。

ウィクトリニティエトホキャホット

いたんですけど、それまでの流れでみんな壊れちゃった。死んだ死んでないっていうとおかしいんですけと　生き残　ちゃかぁ、キ　たさ　他のはファ　なってるかトカ　埋ま　てると出来れないところに入っちゃったのか、使えなくなってる状態ってことですね。

Tサ　キ　ア　　が覚醒　た時　ノ　が飛んでるんですけと　あれノ　ト、な　てるんです。

死なないですよ、ノ　ア、な　た節とかがすと「助けて～」って（笑）「俺の腕はどっちだー」って。それがまた周回が続けば　ド巳もまナ　ノよや「それ、戻　ばんそ　　て　他の子たまま　とそれな感　んですよ「俺んて生存意味　てるみたいな。

溶けちゃったやつどうなるんです？

エ　スカ　直　「まっ　かな。それた自分で作るしかないですね。半分ノリで作りましたとかそんな話、さ　なく　んですよ　「もキャクギャクを使うと元に戻せるかもしれないです」めちゃめちゃ便利ですね

人になってるかもしれないです。他の周回とか階層では、別な人がネジが島の国王をやってることになるんです。プリンとか、そんなのかもしれないです。どの周回でも常に固定した役割を持っているキャラクタもいるでしょうし、やるたび、違うものが座ってることも多いでしょうから。

[illegible]

「ヘボット！」を作るにあたって意識していた[illegible]

アドベンチャー・タイム…ってアメリカのアメがあるんですが、本読みの時から意識はしていましたね。画がかわいいのに、やってることがけっこうえぐい。いろんなプリンセスのハコを集めてモンスタープリンセスを作ってしまうとか。アドベンチャー・タイムはすごい番組ですよ。いずれあれに勝つやつを作らないといけない。

それと浦沢義雄さんて脚本家の方がいるんですが、僕にとって神様みたいな人で。以前、出ましたっ！パワパフガールズZ。の浦沢さんのシナリオ回をたまたまコンテにしたことがあるんですけど、すごいんですよ。シナリオ読むけど、何書いてるかさっぱりわからないんですよ（笑）。捨てられたピアノが暴れる話なんですけど（19話「哀しきピアノレッスン！」）、なんでこんなこと言ってるのかさっぱり分からないんです。で、分からないままコンテにしていくと、あ、そういうことか、と

[illegible]

そう。これ説明のしようがないんですけど。でも浦沢さんにはなれなかった。狙っていたんですけど自分はしょせんブルーレベルかな。ニュータイプにはなれなかったんですよ。たこやきマントマンもすごかったですからね。ヒーローのはみんなに感謝されて贈り物をされる存在であるが、贈り物を断るために練習をするって話があるんです。ひたすらマントマンたちが、「結構です」っていう回があって、あんなの勝てるわけがない！（笑）。何の含蓄があるのかも分からない。でもなんかのアイデアがきっとあるんですよね。現場であれを組んだ人は、すごい何かか見えたんだと思います。ノノとしては浦沢さんのあの辺をすごい意識してたんですが、目標として遠すぎますね。

[illegible]

バタリロであり、Drスランプであり、あれを見ていた頃の小学生の自分と同じ感じで見れるものを作りたかったんです。あとは「大人、ていいなぁ、こんなの作ってお金もらってんだ。いいなぁ、早く大人になりたいなぁ」みたいなのを感じてもらえるのか。番理想ではありますね。

それと、「ヘボット！」は放送が日曜なので、「月曜から土曜日は大変だけど粘って、日曜日に空っぽになって、月曜から元気に出て行ってもらえればな、という思いですね。見て笑って元気になって、また頑張れる…ていうか。意外と世の中ってちょろいなぁ。これでいいんだ。これくらいんでいいんだ、みたいなのをテーマにはしていたんですね。だから、ゼロやヴィーテという暗いほうにフックが強いと、見て疲れちゃうから、あまりそっちには振ってないんです。

同じ枠だと、「かいけつゾロリ」がありますが、あれもダジャレで笑いますよね。イノシシ兄弟にほっこりして、明日も頑張るか！みたいな感じじゃないですか。日曜朝の番組ってそういう力を持ってるというかね。で、「サザエさん」見る頃には「明日月曜日じゃねえか」ってとよんとはしちゃうんですけど、それまではせめて忘れていようね。かるーく見て、気持ちが軽くなるものがいいなと思ったんですよ。やってるうちに、色々欲が出てきちゃうので、ギュウギュウ詰めこんではいるんですけど、最終的にはキャクで終わらせて、笑って終り、みたいにはしたかったんです。

「ヘボット！」の大きな特徴は、全編通してかトーンが気持ちいいところ、なんかさかないところだと思います。なにか考えられていたんでしょうか？

Jヒノットの中にしんみりしたシーンはありますか、1本通してしんみり回みたいなものはもともと作ってないんですよね。自分の性格かもしれないですけど、リアクション見ながら修正しているうちにたんたんそうなっていったところかあると思います。

チアサの番組たという立ち位置は意識してますけど、狙ってはないかな。

先ほどの「来週も頑張ってね」みたいなところですかね。

実は、そこにはだいぶ重い理由もあったりするんです。身内にがんを患った人がいるんですが、あれって看病するほうも辛いですよね。でも、「ヘボット！」を見ている間だけでもカラッと忘れて楽しむ、なおかつ見終わって「なんとかなるだろう」くらいの前向きな気持ちになれるものにはしておきたいっていうのはありました。

同じぐらいの時期に、「ヘボット！」の最初の発表があったんです。忘れもしない、公式のTwitterでネノ王とMCネノ一か発表されて、和彦さんと手塚くんの名前がキャラの画と共に出た、まさにその時、俺もがんの宣告をされてたんです。「これが最作になるのか」と思って、すごい不思議な気持ちであのネノ王の画を見てたんですよ。「死ぬ前に作ったのがこの作品か」と思うと、しんみりというのも、あまりにもあれなので、志半ばで死んでたかもしれないんで、誰かに渡すにしても渡しやすい……っていうとアレですけど（笑）。そういう感じで、おそらくそれで、カラッとしてるんじゃないかと。結局、その後精密検査したら、陰性だったんですけどね。

子供も大人も、いじめられてるとか、仕事がつらいとか、いろんな人がいるわけじゃないですか。で

太陽系会議メンバーの生まれた背景

[illegible]

[illegible]

[illegible]

も「ヘボット！」を見たら「どうとでもなるだろう」という、とにかくポジティブさを伝播させたいというのがあったんです　あんまり人には言わないんですが、なんとなくそれは、伝わったのかなぁ　手法としてどうすればそうなるかというのは、全然やってないんですけどね

見ていてネガティブな感情にならないんです

10年前くらいにやった別の番組か、どっちかというとネガを全力でぶつけるシリーズで、作り手としては、そういうほうがやりたいことを込めるんですけど、友だちに「アレ見て疲れるのはきつい」って言われて　そういう目線で見返したら「うん、つらいね」と思い、エンターテイメントってなんだっけ？　みたいなところに立ち返ってから、子供向けの番組をやるようになったんですよ。なにかしら死生観みたいなものを入れると、どうしてもうす暗い面が出てきちゃって　ヘボットに関しては、根底にそういう目線はあるかもしれないですが、表には　切出さないようにしてますね　誰が見ても救われるとか、救われそうにない人も最後はいい目にあうとか　そういう感じにはしたかったんですよね

例えば深夜番組の企画なら、表現の仕方が真逆になっていたかもしれないし、　チアサであるとか、サンホット先輩の枠だっていう、そっちの意味で背負うものがあったなぁ

この枠の最後の作品になるというのは、自分たちもある日突然聞いたんですよ。てっきり「ヘボット！」の後番があると思ってたんで、後番が分かってたら最終回にネタか仕込めるといいなぁと思ってたんです

サンホット（無敵超人サンホット3）」で始まって、「ヘボット！」で終わるっていう素晴らしいゴロ。光栄だなぁと思いますよ　そんな歴史のある枠の最後に、おならばっかりしてるアニメだったか。ふんふん、なかなかいい爪跡を残せたのかなぁと。

監督として今回の作品をどう感じていますか？

10年来くらいで溜めこんでいたというとちょっとアレですけど、やろうとしてたことはほぼほぼ出来たって思ってます　やってないのはクロとエロくらいで　やり尽くしたわけじゃないですか、盛り込み方としてはたいぶやりきった感しがあるので、結果抜け殻になっちゃった。ヘボロスです（笑）

全力投球しちゃった感じですかね。

本当にそうですね　46時中　ヘボットのことしか考えてなかったので　任せておける人がたくさんいたので、自分のやるべきことに集中出来て、なおかつほぼゼロからやりはじめてここまでやれたのも、そうそうないですからね。

夢中、な感じでやっていけた

ああ！　そうですね。とにかく手を変え品を変え。「こう来ると思ってるだろうけど、これかまさか出ると思わねえだろう」「ここでまさか挟むとは思うまい」とか。とにかく全力で受けを狙った40歳のおじさんです。

大変なことか起きそうだ、いよいよシリアスに敵と戦うんだなぁ　と思ったろう？　んなわけねえじゃん。みたいな。それがずっとやりたかったんです。大事なことを全部ギャグで済ませて、どうでもいいことをネチネチやる。凄いエネルギーを使ってた気がするので、すぐ続き作れって言われたらたぶん断ると思います（笑）

次シリーズをやるとすると、ネタの使い方とか全部違うものにすると思うんです　同じ公式じゃないもので作る感じになるでしょうね。同じキャラたちは出るんでしょうけど、テンポと作り方が違うものになります　って言ってたくせに！　同じことやってんじゃねぇかよ！　みたいなね（笑）。

まあ、気持ちがいいテンポって何年か経つと、変わると思うんですよね

また見ぬ　ヘボット！　2期ですが、タイトルは決めてあるんです。「ダイナマイトヘボット！」（笑）。あと「ヘボットさん」とか。何やるか全然わからないですけど　とりあえずヘボットか赤青黄の3色出てくるっていうのは勝手に決めてるんです。当然赤ネシル青ネシル黄ネシル　信号しぇねぇか　って　ナシル、ニシル、メシル、ノシル。ナ行ジルとか。ハボット、ヒボット、ヘホットとかいくらでも出せます。

バリエーションが増えてるだけですよ！（笑）

短尺枠でなら、ひとネタ勝負もできますね。ずっとカメラに向かって挨拶するだけの回とか。次は浦沢ワールドと「アドベンチャー・タイム」とにチャレンジ！　ぐらいは可能ですよね。……って言ってたのに　みたいなものを多分投げるんです

でも劇場版やりましょうって言われたら当然やりますし、2期明日からやりましょって言われても、そりゃやります（笑）

カット協力●七人の侍　SUPER LOVERS　シリアルTA　□　□　□

キャラクターデザイン・総作画

佐野俊彦

profile

代表作は「めだかボックス」「ミスモノクローム -The Animation-」「FAIRY TAIL」など

ボキャボットデザイン

高瀬健一

profile

ブリッジ所属。代表作は「OVERMAN キングゲイナー」「一騎当千 Back to Back」「機動戦士ガンダムUC」など

監督から「こんな作品にしたい」などお聞きになられていたのでしょうか？

高瀬 以前にブリッジで制作していた「ケロロ軍曹」に近いノリで「ロボダッチ」っぽい奴らが出てきてガチャガチャやるよ、バンダイのおもちゃと連動するよ、というところです。その後、おもちゃの設定からアニメの設定を起こして、そこでPVの制作に入りましたが、エトボキャボットの設定はまだないので、なら作監で入らないとと思っていました。その後コンテがあがってくると、よくわからないテンションが空から降ってきて、それを殴るとお姉ちゃんになってさらにマッチョなハゲおっさんになりますと描いてあって、だからヘボットの次に描いた設定はウマれてしまった「ビクトリーティリーマン」とかも、コンテになんとなくそれっぽいものが描いてあって、それっぽいものを明確に設定にする、というデザイン作業でした。あとは、ヘボット、ペケット、スゴスゴインダーネン、エトボキャボットをアニメーション用に設定するということです。まぁ大体そんなことを続けていたら終わっていました。

高瀬さんが先に入っていたんですね。

佐野 メカは高瀬さんが入ることが決まっていて、キャラはオーディション形式でその頃まだデザイナーが決まっていませんでした。4月の末くらいに決まったんですが、PVを作り始めたのがネジルくんの設定を試行錯誤している頃ですね。だからPVにはネジルくんがいないんです。

第1話のアバンで最終回につながるような画作りもされてるわけですか？

高瀬 よくわからないけど、監督からコンテ出してきたから「ウィーナ姫が乗っているのはDr.サルッキーの進化形ですよね」と監督に聞いたら、「そんな感じ」と言われたので、それで設定作って。第1話のアバンは僕が作監してましたか、本編と関係ないし、好きにやろうと思っていました。そうしたらあれがメイン（？）ストーリーだった……。

佐野 事前に監督がなにも言わないので、よくわからないままみんなやってました。マントライバーとネジキール卿がネジルだというのは知ってたんですが、ウィーナ姫の正体とかは全然知りませんでした。

高瀬 ヴィクトリーティリーマンはボキャリーマンスか合体したものですよね？　原型はとどめなくてもいいんですよね？　って聞いたら、「好きにやってください」と言われました「カッコよければいいっす」って。で、あとになって「変形合体シーン描いてもらえますか？」と言われて「無茶振りたらけでした。いろいろな設定が監督の中にしかないので。

監督の中にしか正解がない中で、デザインにディレクション入ったりはされたのでしょうか？

佐野 監督からは特になかったんですが、ネジルくんは主人公だったので、1か月くらいはいろいろな意見を反映したものを作っていました。最初監督が描いたラフがあったんですが、デザイナーズオーディションの段階で、監督の描いたものを起こすのと、監督が描いたものとは別の方向性で何点か出してくださいという感じでした。その中から、いくつか選んで、それのキャラ表を作ってくださいと言われて。次の週に「この方向性で」と言われて。だんだんとブラッシュアップしていった感じです。監督のラフでもそうなんですが、最初は割と中性的な方向性だったんです。ほぼそちらの方向性で決まりかけていたんですが、コロコロコミックの主人公には中性的なキャラクターはイメージに合わなかったようで、おでこを出したほうがいいとか、眉毛はもう少し太いほうがいいとか、髪の毛が逆立っていたほうがいいとか、そういうルールがあって、また一転二転して最終的にああいう感じになりました。それ以外はすんなり決まりました。ちょこちょこした直しはありましたけど。

眉毛のネジが特徴的ですよね。

佐野 当初はネジがテーマだと聞いていたので、ネジルくん以外もどこかしらにネジのモチーフのなにかを入れようと努力してましたね。途中から入れなくなるんですか。描くの結構大変で。作画の段階で線を減らそうとするなかで、新しいキャラクターほどパーツが少なくなります。

アホ毛は最初からあったんでしょうか？

佐野 方向は違ったと思いますが、最初からスクリュー型のものがありました。ほかのキャラのリテイクはほぼなかったんですが、子供向けということもあって、女性キャラの露出が多いなどは何度かリテイクがありました。

高瀬 監督は上がってきたものを見て、「いいっすね」と笑うだけです。

── キャラクターをデザインされるにあたって、最初、コンテあがきとっかかりなんですか？

佐野 そうですね。まずコンテと脚本が違うことがよくあって、そうすると脚本をベースにキャラクターを描くことが無理だったんです。監督の中でしゃべり方も性格も変わってしまうことがあったりするので。最初のうちは設定制作さんもなるべく先行したいと思っていたでしょうから、監督にお願いもしていて、ヘイミちゃんとかは先行していたようです。単話のキャラクターはコンテマンのノリが優先してて。脚本にないシーンもたくさんあって、必然的に新しいキャラクターもたくさん出てくるんです。そうすると事前にわからないので、コンテを待っての作業になりました。演打ちという監督と演出家の打ち合わせがあるんですが、そこに参加させていただいて情報を得ていました。

では最後までそれにお付き合いされたんですね。

佐野 最後のほうは新キャラもほぼいなかったんですが……。あ、でも最終話にいましたね。田中と佐藤「もう新キャラいませんよ」と言われてたんですが、「やっぱりいました」って（笑）。

高瀬さんはメカニカルコーディネーターという役職ですか、具体的にはどのようなことをされていたのでしょう？

高瀬 僕は奇数回のメカ作監。メカ、アクション、エフェクトの厳しいところに作画監督として入る形で、メカニカルコーディネーターという役職になっています。デザインも基本的なところはバンダイのおもちゃの設計図があって、それをアニメ用のデザインに起こすのと、バンタイさんからおもちゃと構造が違いますというリテイクを受けたりというところです。基本的にはおもちゃのあの感じをアニメ用に柔らかく設定する仕事なんですが、後半のエトボキャボットは商品化されなかったので、リテイクはなくなりました（笑）。

リスボン組にもデザインがあったんですか？

高瀬 ありましたが、「おもちゃと違います」と言われることはなくなりました。もとのデザインをキャラクターとして動かすのが難しいこともあってヘボットもあのままだと動かしやすさも、かわいらしさを出すのも難しくて。そこら辺のバランスをとりながらアニメ用設定にするということと、アニメ

少しでもネジルっぽい要素があれば、別個体のネジルの可能性を考慮してました。（佐野

オリジナルのメカ、ボキャブーマンスはコロ1口さんからご提案いただいていたんですが、合体状態のウィクトリ　ティリ　マンとかネイルカントフ1ンあとはスチャットのスーパー・スチャット・スーパーとかは僕の方でデザインしてます　こちらかーから作ったものはほぼありません。ロココット伯爵くらいかな？　最初は髭の貴族っぽい感じのキャラクターがコンテに描かれていたんですが、監督と「貴族なら「ベルばら」っぽいほうがいいですよね」と話してああなりました

キ、ノベオキ　とかはいかが？　よう

高瀬　ヘボット型ボキャボットのバリエーションとして作ったものですね　最初のころに作ったもので、作品の手触りがわからない時のものです

ナキ、美は？

高瀬　最初に佐野さんのガワがあって、それを見ておしゃま系のキャラかなと思って釣り目にしましたなのでボキャナはたれ目です。それくらいのバランスのとりようしかなかった。

佐野　ネジル、ボキャ美、モエル、カスリーナはコンテが上がる前に描き始めていたんで、表情集とか弱かったんですね　脚本から想像していたので　それがコンテになったらもっとぶっ飛んでて

ヘボットも表情集とかポ　ス集をつけたんですが、監督がここまでひどいことにするとは思わなくて　全然足りませんでしたね

てれはむち　追加　クエストがあ　なのでしょうか。

佐野　現場でやってましたね。変顔は監督の絵1ンテをそのまま描いていることがほとんどで

ボキャボットはかわいいですよね。

コロ1と立体感もありつつ、可愛いようにしようというのがありましたので。設定描いている時と作画している時では結構バランスが変わってはいるんです。やはり顔部分が大きめの比率にならないとコロ1とした可愛い感じにならないかな。設定が設定の用をなしていないので、ひといといえばひとい作品ですね。ディティール参考にしかなりませんから

佐野　今のアニメって、キャラクタ　の対比を非常に気にするんですが、「「ヘボット！」はカットの内容で大きさが異なります」と書いてあって……。だからみんな好き勝手描いてました

高瀬　リアルなおもちゃだとあの大きさだけど、芝居をさせるには1mくらいないとやりづらいよね。ボキャ美は、おもちゃの大きさじゃないとオ　バ

ノケットに入らない　その時その時の絵面とノリでいいですよ。というのが「ヘボット！」という作品でした。

JKヘボットのデザインですか

佐野　監督のコンテかああたったのと、ケロロ軍曹」のケロン人スーツで似たようなことをやっていて。

ヘボットは顔と体に切れ目がないので

佐野　ベケットがJKになったのは、コンテが伊藤さんの回たったと思うんですが、監督が「伊藤さんの趣味でいいです」となったので、制服は伊藤さんの趣味です　黒髪黒タイツとなっているのは、伊藤さんがそう描いたからです。

スイスイお姉さまま　かけてくよう？

佐野　当初お姉さまにする予定はありませんてしたた、スイスゴが女子高生の制服に乗っているだけたったんですか、この回のアフレコを見学させていたたきまして、たかはしさんの　イイノダヨ～」がいつもと違って女の子っぽかったんです。ならばと思って、次の日に設定を描きました

高瀬　ハンドルがあるからツインテールなんだね

佐野　デザインしづらいと思って、そのまま乗せてたんです…

佐野さんか　マリみて　好きだからあの制服なの？

佐野　ヘボットとベケットとも違う制服で考えたら「マリみて」風になりました。

高瀬　そこは大好きって言っとかなきゃ（笑）。

佐野　大好きです！

擬人化たとキャラクタとフ、ルケゲキアトラ1　なんかもあ　まるよね

佐野　ノエール子は設定かありますね　キャラクタはないと思います　キャラクタはネノルの頭にキャラクタを載せてくださいとお願いしてます。ゲキアソはスケバン風ですね　当初は3つくらいの平行世界を行き来している話なんたと思ていて、JKヘボットがいる世界は別の何かと戦っているのだと思っていました　全然違いましたけどね　たから、間違った解釈のデザインが入っているかもしれません。

物語の全体像が見えたのは、いつ頃ですか

佐野　フストク　ルになってから大分わかるようになりましたね。それでも、最後まで見ないとちゃんとわかりませんでしたか

視聴者とかわらないですね

佐野　そうですね

オ　ルディスカ　ンしたというのは？

佐野　あれは1ク　ルの途中くらいで聞きました　第8話の打ち合わせの最中とかに「実はネノ王はネノルたから」という話を聞いて。ならもっとネノルに寄せたのに　、鼻の形か全然ネノルっぽくないんですよね。

前髪のクルクルは何かと思ていたんですか？

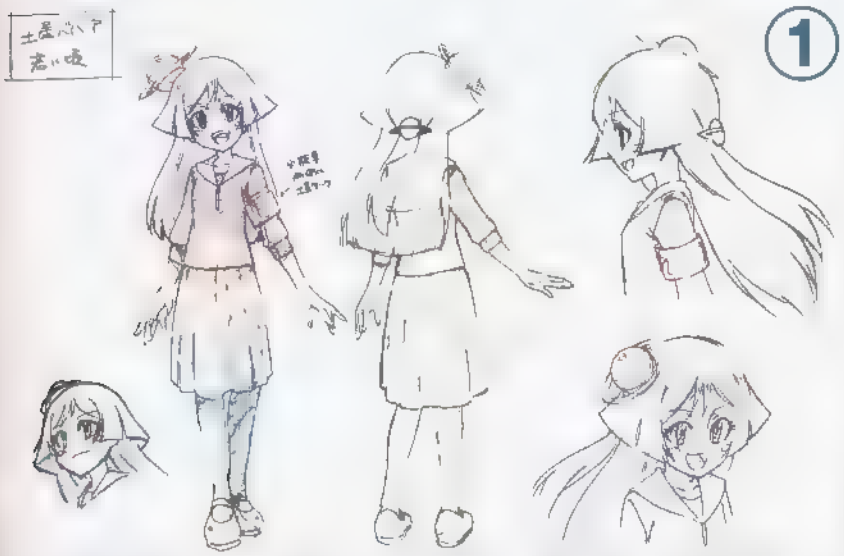
佐野　なんだろうと思って描いてました。で、ある時「このクルクルかてすね」と展開図を描かれておかけて、以降発注か来るたびに「これはネノルなんじゃないか」と疑いなから描いてましたね。タンクトップ仮面もネジルなんだろうなと思いながら描いてて、ただ監督のなかでは決まってなかったらしくて。「てっきりネジルだと思ってました」と言ったら、「じゃあネジルにしましょう」と。少しでもネノルっぽい要素かあれは、その可能性を考慮してました。タンクトップ仮面も、髪型がネジルっぽいんですよね。これで突然ネジルだと言われても大丈夫！

顔の大きいオールディスがありますが、あれも監督のイメージですか

佐野　そうですね。

すき　等とサ　トメ　ようた　なかのキ　フン　は

佐野　ほんと太陽系会議なんて全然しらなくて



③

サ　トゥルヌスも最初は違ったんです　土星パパアが出てくるときに1カットだけ、お面みたいなのをかぶっているノ　ンがあったんですね　今後もしかしたら出すかもしれないって言われて、若い頃として設定発注をされたんです。だから設定がラフのままなんです（①）。それが気が付いたら重要キャラになっていて。モエナイは設定すら起こしてませんでした。あれもモエルの回に1カットだけ出てくるので、総作監時に僕が直しますという感じで。それか太陽系会議になってたくさん出番が増えたので設定を起こしました　そんなに出てこないだろうなというキャラほど、のちのち重要なキャラになっていって、もうちょっとちゃんと設定を起こしておけはよかったと思いますね

高瀬　そうやったら、逆に使われなくなるかもしれない。なんとなく描いたものが重要なところにいると面白いと思っているんじゃないかな？

佐野　実際に作ってみて、このキャラ立ってるなと思ったら使っていく、声優さんとか　ヒノエアル的なもの。担当してくれた作画さんの雰囲気によってのちのちの出番や展開が変わっていったのだろうなと。

――ネジ郷1ーコもそういう感じで出番とバリエ　ションが増えていったそうですが

佐野　そうですね。最初1話だけのゲストキャラクタ　たったんですが

高瀬　貞子のオマージュとしか打ち合わせの時には聞いてませんでした

佐野　第3話の段階たったんで、設定は出しているんですが、可愛い表情を作ってないんですよね。怖い表情ばっかりで（②）。怖いキャラだと思っていたんで。後半どんどん大人のお姉さんぽくなって、普通のかわいらしいキャラになっていったんて、表情集が使えなくなっていくんです……。

――エンディングのエ　ルはかわいいですよね

佐野　ノリだと思います。ユーコが制作進行さんのなかで一番人気だったんです。それで、これは視聴者にも人気あるかもという感じで、第8話の絵コンテにも入れてみたんですよね、監督が。実際オンエアで人気があったから、しゃあ、積極的に入れていこうと　脚本上にいないので、監督のコンテ回にしか最初のうちはいないんです

――ほかのユーコのバリエーションはいかがでしょう。

佐野　ユーコベースでいくつかというオーダーでした。

――ブルートはいかがでしょう

佐野　あれはユーコまんまなんですよね。だから設定かないんです

高瀬　キャラクタ　性が違うから、作画が困ってました　コンテの段階たと、年齢が高い女性として描かれていて、「胸もあるしゃん」って。

佐野　だから、みんなノリでユーコさんよりちょっと等身を高めに描いています

――そこら辺は各回のノリなんですね。

高瀬　回というよりカットのノリですね。統一しないことが芸風の作品なので

――ムフキのデザインはどうですか？

佐野　あれは監督のラフですね。ムフキとヘイミは早い段階から発注がありました　監督の中にイメージがあったのでしょう　あとユートかな　2クル目くらいにはラフを渡されてました

――設定があるという、とはちゃんと使うつもりだったんですね

佐野　そうですね。急に出てきたわけじゃなくて、ちゃんと出すつもりだったのだと思います。

高瀬　『ヘボット！』は全体的に「あるものをそこにはめ込んじゃえ」というところがあって。ミスマッチかネタになっているんです

――キャラクタ　はサブキャラにいたるまで佐野さんがデザインされたのでしょうか？

佐野　そうですね。僕とあと藤崎真吾さんですね。よくわからないものは藤崎さんがやられてました。ワカメとか　しけしとか　本当にちょっとしか出てこないものは作画さんにお願いしてます　人間に近いものの設定は僕の方で描いてます。そのほうが統一感が出るかなと。

――カットがまたがるキャラクターはどうされているんでしょう？

佐野　複数カットにまたがる場合は、設定を起こしていますね　たから叫ぶマンとかは僕じゃないんです。たぶん渡部（穏寛）さんですね。シンプルなものは起こさなくても大丈夫かなと思っていました　ネノルの服装が変わることが多いので、そういうものは描いています　ホブ白旗さんのコンテ回のネノル（悪代官）は、かなりかけ離れていて、普通はもっと寄せるんですが、監督から「このままで」と言われたので、そのまま起こして。一応アホ毛だけついています」

――トゥル子はいかがでしょう

佐野　あれもコンテ発信ですね　1枚の絵からいろんな角度で描きました

――特に説明もなく？

佐野　そうですね「トゥル子です」とだけ書いてあって　一応下半身は恐竜くらいは言われてたかな？　トカゲを描くことが多かったですね。マッピラジャとか。トカゲが多いのは監督の趣味なような気もします。

――エ　メ・オカの発案はどうだったんですか？

佐野　あれは、岡さんの写真をもらって、僕が絵に起こしたものをコンテにはめ込んでますね　流れ星さんもそうなんですが、本人への確認が必要なので、あまりギリギリにできないんですね　ほかの設定より早めに描きました

――特に問題なかったんでしょうか？

佐野　まつげがすごいといわれまして、輪郭から飛び出るくらいにしてます。それがアクセントにはなっているかな？　表情も脚本を読んでそれよりすごいことになるからと思ってオ　バ　に描いているんですが（③）概ねその通りに使われてました。

――ネジキール卿とマンドライバーはいかがでしょう

佐野　あれも監督のラフからですね。ヴィーテ姫とネジキール卿、マンドライバーはかなり初期にデザインしました　監督にイメ　ジがあったようてノイ　ネもOPに出てますが、こちらも初期にデザインしています　マントライバ　はヘボットとネノルが融合した姿ということなので、ヘボ　トを見ながらデザインしたんですが、関係ないパ　ツもたくさんついています。足はトライバ　のハンドル部分のイメージですね。ネジキール卿は初期案だとネジが顔に刺さっているイメ　ジもありました　ところがこれが、海外だとフランケンシュタインに見えてしまうということでNGだったんです。ですから、監督のイメージのままデザインしました。ネジルが決まってからのデザインなので、ふたりともアホ毛がありますね。

――ソルジャーボットのデザインは？

高瀬　あれは、悪ヘボットのイメージですね。「ヘボット！」のメカは基本的にシンプルに丸いパーツで構成しておけばいいかなと。凝るなら各作画時か、僕が作監の時は、僕のところに回ってきたときに手を入れればいいというやり方ですね。

――純正ヘボットや、パチボットは？

高瀬　あれは僕がヘボットのバリエ　ションとしてデザインしてます　パチボットはとりあえずパチ臭いのくださいって言われて。中の大仏顔もいくつかバリエ　ションを描いたんですが、あまり作中では反映されていなかったです

――大仏顔が出てくるのは指定があったのでしょうか？

高瀬　コンテにあったので。実際に映像になるとあんなにインパクトがあるとは思わなかった。ディティ　ルは盛ってあったり、シ　ルだったりで、別にネノ魂があるわけでも、LEDが付いているわけでもない卵型のものにただ描いてある、貼ってある安っぽいつくりなんです　たぶん足は別のおもちゃの余ったパーツを流用したんだろうと思います。

――純正ヘボットの壊れ具合は指定があったのでしょうか？

高瀬　ボンコツですと言われたので、適当に壊しときます、で、あの感じですね。ネジ魂ずらしときます、あとは適当に使ってください　という感じです

佐野　ネジ魂ちょっとだけずらしているのが作画的に大変でした　みんなうまく描けなかったんじゃないかな？

――あと、ヘボ・グレート・ヘボの設定ですね。

高瀬　ゲッターなのかガンバスターなのか。それっ

ぽいものかコンテに描いてあったので　作中でもこアキャノンをつけてましたか、あれは設定にありません。作監修正で追加しました。丸めなのは全体的なデザインの方向性です。あまり尖らせちゃうと「ヘオット　」の世界観と変な感じなんです　懐かしいくらいのデザインていいのかなと　ノリアスしゃない線のメカか、たまにノリアスな爆発したりとかが作品のイメ　ノなんたと思って作ってました

直線と曲線の　ンスか、ってよね

高瀬　昔のロボットぽく、あまり関節とかは考えない。たまにモビルスーツっぽいところがあったり、それくらいのバランスでやっとくとキャラクターっぽくなりますし　たたの機械はこの世界になくていいんじゃないかな

デザイン、起　ンから・ナットもキャラトはいれてこ。っ

高瀬　タイガーは線が多くて面倒だったなぁ。チャプレットも形がとりつらかったろうし　キャラクター性が　番わからなかったのはハノカネスミですね。ドラゴンあたりから、おもちゃがないということだったので、おもちゃに入るだろうギミックはオミットしてます。おもちゃの状態だと塊でしかなくて。あと、ダガシ　プもいくつかバリエーションを描いてます。ボリドロケンは動きを付けるのが形状的　難しいので、ポース参考をつけてくれと言われて描いてます、4　今の作画さんはパ　ツをゆかませるのが苦手なようで、塊は塊として描いてしまうんです　たから、「これは曲がっていいんたよ、固く見えるけと柔らかいんだ」ということを見せてあげないとなかなか画面に反映されない　おもちゃが実際発売されているものはディティールの凹凸を減らすのが難しかったですね。

佐野　立体物として完成してないものを描かないといけませんでしたからね。

高瀬　面図から起こしてました、そうすると凹凸が違うとか。そういうバンダイさんからのノテイクは結構ありました。

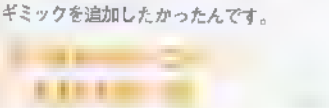
佐野　こ面図たととこか盛り上がっているかわからないんですよね。

実物を見なから作れたものはなか　んてです

高瀬　そうですね、ケキアソトラゴンとかチャラブレッドは3Dプリンターで出力した大雑把な形のモックをもらってデサインしてました　おもちゃか原案のアニメはどこでも「おもちゃと違います」とノテイクはあるようです

スタジオンタ　ネンのコ　クルの設定とかおそらくわかりませんよね

高瀬　これは「せっかくあるからゴーグル下げた形もデザインしますね」という流れでした　コロ　ーザーみたいの撃つし。でもゴ　グルが光源に向いてないんですよね、笑　おなか光るくらいしかないので、ギミックを追加したかったんです。



キャラクタ　デザインのケイストはいかがでした？

佐野　最初の方は等身を決めたりしました。最初監督のラフは5等身くらいだったんです。それもたしか1口1口さんのノクエストでもっと等身を下げてほしいということで今の等身になっています。ネジルくんがベースで3.5等身くらいなんです　ネンルくんを下敷きにして、シルエット的にネンルと被らないようにしようとか、身長をネジルより高くしようとかで調整しました。

キャラクタ　が今の方向、決まるまでのようなな試行錯誤があったのでしょう。

佐野　ホキャ美か最初カスリーナみたいたったんです。(p147) オ　ディションの時に4人に対して監督案をブラッシュアップしたものと、自分たちのものを提出していて。ホキャ美はその時監督案ではない僕の案として出したものになってますね、カスリナはホキャ美の案として監督が出していたものです。ホキャ美とカスリーナは女性キャラをごちゃまぜにして選んだ感じです。ネジルの没案 (p147) も最初にあって、それで中性的なキャラクターなんだと思っていました

―メインキャラは監督のラフ案があったということですね

佐野　そうですね。ただ、監督のラフ案だとどうしても等身が高くなってしまうので、等身は下げてくださいというオ　ターか絶えずありました　手探りでしたね

高瀬　僕は監督と話して「そうっすね」といってデザインしていました　打ち合わせといってもたいてい雑談とし

佐野　ネンルは初期案では目の中にネジのモチーフが入っています　メインキャラは目の中にモチ　フを入れてまして　モエルは目の中が燃えていますし、ホキャ美はハートマークになっています。最初のうちはこたわってました　途中から眉毛がネンになり、アホ毛が追加されます。

モエルは全然違いますね

佐野　初期案のモエル (p147) は1口コロの王道主人公になりたいキャラクターのイメージです。だから逆にネンルを女性的にしてたんですね。最終的にいろいろ調整してからないようにしました　カスリーナは初期案ではカス美 (p147) ですね。監督の案で、キャラクタ　全般、鼻を描かないようにしようと言ってたんですか、ちょっとは鼻筋を描いてほしいと言われて、描き足してます　まつげとかも書いて中性的な感じで、最初、どっちともとれるようにと言われてました

今回メカデサインとキ　ラクタ　デザインを別々、やられたわけですか　統　感があるよう思えます。すり合わせなどはされたのでしょうか？

高瀬　特にないよね

佐野　そうですね

高瀬　作品の手触りかわかれば、そんなに違うものは描かないから　僕はキャグデイストとちかうところで絵を描いていて、別作品でいいやと思っていたんです。そのほうがバリエーションがでたり、唐突感かあったりするので　合わそうとしないことか良かったのかな

佐野　僕も総作監ということでいえば、見ているカット数はほかの作品に比べると少なくて、特に最初のころは差し挟まれるシリアスなン　ンたけ押さえておいてといいますか、ましめな顔しているカットのほうが少なかったんです、キャグ顔は僕が修正しなくてもみんなが好き勝手やってくれればいいかなと　ノリアスやちょっと真面目な顔しているものは手を入れてますか、作品の方向性が広かったので、違和感は少なかったかもしれませんね。

高瀬　表情付けが監督のコンテがベースだったので。監督が崩し顔を描いてみんなそれに寄せて行ってたんです。

佐野　監督が半分コンテ描いてますし。監督のコンテか表情を指定するような、漫画的なものたったので。

高瀬　ケイフォルメで情報量が少ないんですよというカットではそのまま画面にでるので、それが基準になってましたね　統一感というのはそういうところと思います　統一しないところかこの作品の統一感たったのかもしれませんね

なんとなく描いたものが重要なところにいると面白いと思っているんじゃないかな？(高瀬)

ネジルがうまれるまで

オキャホノトと違い、一からデザインされたキャラクターは完成までに紆余曲折を経ている。ここではネジルの決定稿までの流れを見てみよう

石平監督原案、

初期デザイン

かっとばせ!

シリーズ構成:冨岡淳広×脚本家陣 ライター座談会

春風ムフキ、キャクァン×フエ ル、パチボット、ネシタケボーイズ、いもチンプリンス、そしてペポッちょくん!
数々の迷キャラクターたちを生み出してきたライター陣によるぶっちゃけトーク。ぶっちゃけしすぎて検閲入り!

後は飲みに行きますよ 超速のシナリオ会議

冨岡淳広(以後冨岡)「ヘボット!」参加ライターの皆さん 本日は座談会という名の反省会です 50本完走しまして、1年間駆け抜けての感想をうかがいましょうか。気の利いたギャグを 発かますとか。

神山健一(以後神山) いきなり!?

冨岡 場を温めていただいて。

神山 いきなり面白いこと言えとおっしゃる!? これぞまさしく「ヘボット!」脚本の現場

一同 あ~

神山 そうしていきなりパチボットとかが飛び出す。

樋口達人(以後樋口) 何度も言うけど、パチボットの話じゃなくてソフビットの話なんですよ。なのにパチホ トが前に出てね フスホスになったでしょ。

一同 (笑)

冨岡 ラストで全部持ってったもんね。

樋口 でしょう? ソフビットどこ行ってん。

冨岡 でもソフビットパートは泣ける話として組んでたじゃん。

樋口 泣けますよ。めちゃめちゃ普通にちゃんと いや、そんなこと言うと、番段がちゃんとしてないみたいですけど

冨岡 番段は……「ヘボット!」に限っていえば、ちゃんとしてないほうが正義だったような

樋口 そう。そうそう

冨岡 岡君はどうですか?

岡嶌志(以後岡) そうですね

樋口 (小声で)ボケて、ボケて!

岡 いきなり!?

樋口 (小声で)脱げ! 脱げ!

岡 いやいやいやいや。樋口さん、久しぶりに会ったのに、第 声が脱げって!(笑

冨岡 「こんな思い出があります」とか、「自分的にこの回は楽しかった」とか

神山 他のライターのシナリオほめるとか。

冨岡 それ大事大事!

樋口 もしくはディスるか。

岡 いやいやいや ディスるとこないです、好きなところは、隣にいらっしゃる神山さんので、ムフキはすごい発明品だったと思います

冨岡 とうしてもムフキとパチホ トのインパクトに話がいきがちになっちゃうから、それは後回しね 違うところで「これはファンの人に聞いてほしいな、これだけは言いたい」みたいなのはありますか? あるいは「シナリオは超大変でした」とか

岡 かつてない現場で大変でした

冨岡 かつてない現場でしたかね、山田さん。

山田健一(以後山田) うん。あまりない現場。

樋口 最初はみんな空気を読もうとってましたね どういう作品なのか

冨岡 久尾さんからはありますか?

久尾歩(以後久尾) そうですね……でも私の場合、一番のびのび書けたのは、最初に書いた話(第4話「ヘボ流・ネジタネの育て方!」)かもしれないです。

神山 ヘボット(役の声優さん)がお気に入りのやつた。

冨岡 宇宙に行っちゃう話ね。実はあの回で、作品の振り幅が広がったんですよ 1~2話はコロコロコミ クとのコラボを意識した、男児向けトタバタギャグアニメとして作っていました。舞台も、架空の島国ではあるけど日常感たっぷり。要はチヒ ロの想像しやすい、「ヘボット」という名前なくらいだから非常にヘボいロボットと、ネンを愛する主人公かおりなすご近所ものたったわけです

でも、監督がいろんなものを仕込みはじめたので、ある意味でなんでもアリのトンデモアニメとして大きく飛躍できたのか第4話だと私は思ってるんです。

ご近所でホキャバトルをやってワイワイっていうアニメだと誰もか思っていたところで、ポ ンって舞台を宇宙へと広げてくれたから「ここまで飛んでいいんだ」って その次に土星パパアか来て「ここも行けちゃうんだ!?」ってね(第10話「土星は地獄だ

樋口 俺、ムフキよりも土星パパアのほうが大発明だと思う

冨岡 たしかに……シナリオの1ターン目の、とどめが土星パパアたったからなあ

樋口 世界観がガッと広がりましたよ シナリオの表紙に、「登場人物・土星パパア」ってあって。そんな強いパワーワードはないわけですよ。「山田さん!」とか思いながら。

一同 (笑)

冨岡 さらに山田さんが、フエフエとギャクァンをヘタベタさせて(第7話「ヘックションでフエフエのヘボ」)、「あ、俺らもそこまで行っていいんだ」って広がった上でのムフキだからね。実はムフキは、みんなの試行錯誤の果てに生まれているんです。決して神山さん 人の手柄にはしないよ! (笑)

神山 「ネジが島クロニクル」(第15話)というタイトルを付けたかっただけ あと外部の人間がネンか島の奇怪な習俗に巻き込まれて行くありきたりが見たかった

樋口 ある種勝ちですよね、あれ。

冨岡 この本を読まれる方は、アニメのシナリオがどう作られてるかよく分からない思うので、簡単に、この「ヘボット!」の場合に限って言うと、シリズ構成というものを冨岡さんかゆるーく書きます 「何月に この おもちゃか出るので、それを使ってなにか話を作ろうね このネンでなにか話を作ろうねたとえばこんなイメージのお話はどう?」ってコンセプトを作るわけです シナリオ会議の席上でその構成をもとにわいわい話しあって、担当を選ぶ時もきわめてランダムに「あなた この ネジ。あなた この ネジとボキャボット」って振って、あとはよろしく、って進むんです

その割り振り 何か規則性はありますか?

冨岡 ないです。ですから「このライターさんがこのエピソ トが多い印象」っていうのは、意味がなくて。割り振った中で、自由に遊んでくださいっていうノリースで、そこにさらに監督がいろんなアイデアをまぶすので よそと全然物の作り方が違うんですよね。

冨岡淳広

(代表作 「ポケットモンスター」シリーズ、「バトルスピリッツ」シリーズ、「SAMURAIZ」「ケータイ捜査官7」など 最新作こ キャプテン翼 シリーズ構成

で、皆さんそうだと思うんですけど、映像を見てたいていびっくりするよね 「パチホ トってこういうことなの?」みたいな

樋口 まあまあ予測通りではありましたけど「こう来たか」と。

冨岡 余すことなくおもちゃのネタを使いながら、どんなネタをさらに広げるかの1年間たったから

樋口 これって、おもちゃを売る番組なわけしゃないですか。でも、おもちゃにならないやつらのほうが映えるっていう(笑)。ムフキが「プレミアムバンダイ」で出るかって言ったら出ないわけで。いや、出たら買うかって話ですけど

神山 そもそもおもちゃそのものが、言葉遊びのギャグで戦うという、ユニ クなものたし

冨岡 ペケちゃんが出てきて、今度はネンかけ スコスコインタ ネンの使い方で新たに悩んだりしたよね とはいえ監督かよくネタにするんですけど会議がとにかく早く終わるじゃん。 瞬で。

一同 (笑)

冨岡 新しいアイテムの扱い方で悩んで稿を重ねたの私くらいだからね

樋口 我々も一応悩んではいるんですよ? 悩んではいるけど、すぐに本読みか終わるってだけで

岡 そこにたどり着くまでがね

神山 明け方まで吐きそうになりながらね 後か明けて脳が溶けてようやく筆が乗ってくる。

樋口 みんなすっごい悩んで「大丈夫かなぁ」って思いながら会議に行ったら「いいんじゃない?」の 言で終わりますからね

冨岡 そうだねぇ。

樋口 シナリオの表紙にMarvelous! って書いてるときかあるから、もう意味か分からないわけですよ

岡 そうそう(笑)

神山 販売戦略とか放映時期とか冨岡さんの悩みは大人の悩み こっちはカオス

樋口 あと、各回にコンボを出さなきゃいけないっていう制限が 応ありましたね」

冨岡　そりゃ販促番組だし
神山　でも、こっちは「来週までに頭のおかしいこと考えて来い」っていう
樋口　そして、来週どこに飲みに行こうかって話しか考えていない。
冨岡　会議が終わると、毎回飲みに行ってたねえ。だから、会議があまりに早く終わると店が開いてないんで、会議のスタート時間を遅くしたいって話をしたんだった。
樋口　3時に打ち合わせをしたら3時半に終わったので、来週から4時にしてくれって。そしたら4時15分に終わったっていうね
冨岡　あの1年間はほんとに久々に毎週飲んでたね。[redacted]以来か
神山　徹夜でシナリオ書いた人間が集まって明るいうちから飲んでるわけで、当然、阿鼻叫喚
一同　(笑)
樋口　全員ネジさされてる状態で飲んでましたね

あまさず商品を出していこう!

冨岡　ネジのコンボの画面はどんな印象で番組を見てました?
樋口　ええ声やなぁと思いましたけど、それくらいじゃないですか
一同　(笑)
樋口　意味に関してはエース・オカが考えた世界なんで。それとこれが合わさったら冷静とモジモジの間か。これが4、ウルトラコンボなんや、みたいな。これが勝ちなんだ、っていう理不尽感。勝ち負けっていうものでもないんだろうなと
岡　勝ち負けについては、そうですね。
ーランクだけじゃなくて、ヘボットのレベルでも勝ち負けが変わりますよね
冨岡　でも、シナリオ作りの時に「ヘボット!」のそのエピソード時点での現在のレベルの話題は出てないんですよ。
樋口　そう。急に「レベル17にして」って言われましたから　電池入れてから上げてなくて忘れてたから、って。
冨岡　シナリオが上がってから、エース・オカに、その回でハマるコンボをチョイスしてもらうんです。
[redacted]
岡　後付けです
樋口　三つのお題に、後で無理くりくっつけるという構造でしたね
神山　温泉の話(第19話「ヨロシク、煙吸口ンロー」)はストレートなネジの二題噺。チマチマ、トキトキ、ウマウマ　それでプロットを組み立てた
一同　ああー。
樋口　第5話(「ヘボット、いなくなったってよ」)とかめちゃめちゃ最初考えましたよ、最初はね
冨岡　だっておもちゃ売るアニメだから、そりゃ考えるやんか
樋口　　と思ってました最初は(笑)
岡　最初はね　笑)。
樋口　キッズものって、毎回おもちゃが出てバトルをする構造になってるじゃないですか　でも中盤くらいから、「今回バトルなくていいんじゃない?」って話がポンポン出たして、て、学校行かそうみたいな話になって。
冨岡　それ、私(第18話「ネジル学校に行く」)。
樋口　そのタイミングくらいで、ネノかけやろうかって話になって
神山　あそこで冨岡さんがムラキを病ませて入院させるから大変なことになった(笑)。
冨岡　私のせいなの?　笑)
神山　結果的に様々な分岐のムラキが出現してしまった説
樋口　最初おかしくなったのは第17話(「ネジさされる、ゆえにヘホあり」ですね「ホキャバトルの相手、ボキャボットじゃないでしょ!」って。でも、やったことになってるじゃないですか。あの辺りから「ボキャバトルってなんなん?」って　それまではボキャボット対ボキャボットというガワは一応あったしゃないですか
冨岡　ガワはあったね。
樋口　そもそもネノか入らないって話たから「それはどうなの?」って。
冨岡　学校の回で学用品出して、バチボットの回でソノヒを出そうってなってから、あまさず商品を出そうということになって「いもチン」のパッケージに描かれていたってだけで「いもチンプリンス」をやったし、「ヘボット!」のゲームの話もあったよね。監督がっつりと本格SFを仕込む一方で、「でもおもちゃを売る番組たよね」っていう意識は常にあって。とはいえネジをどう使うかは、毎回試行錯誤たったような。
岡　ボキャバトル自体がどういうものか、書いてる側も分からないままでやってる感がちょっとあったのかな?
冨岡　これ読んでる人に説明すると、どんなコンボに決まるかわからない状態で、シナリオではネノ王か「これこれこうたからここがすごい」っていうセリフをなんとな〜く書いておくわけなんです。その後に、その回で出すネジとコンボ名を教えてもらうんですが、それをもとにネジ王のセリフを改定するのかっていえばしないんです　監督が「いいよこれで」っていうのね、だいたい。で、出来上がった映像見ると、ネノ王の台詞もコンテてたくさん足されてて。もうね、ヘボヘボしいんです!　シナリオ作りの段階で既に
　たたファンの方には肝に銘していたきたいんですが、こんな事よそでは絶対にないから!　もっと微に入り細に入りでいろんな人がいろんなこと言ってシナリオって毒気が抜かれるとか多いから。要は最終回のベボッちょくん的な事態に陥るので!「ヘボット!」はそういう意味ではアナーキーな現場たったかなと
樋口　バトルじゃなかったんですよね。戦うかと思ったら、発表会だったんですよね。コンボの発表して勝った!　誰に!?
冨岡　あと、スゴスゴインダーネジが出たときに「すごーい!」って会議の席上で盛り上がったけど、「実はこれレアでも何でもないんです」ってエース・オカに言われた瞬間の全員の衝撃!
一同　(笑
樋口　だったらそれシナリオにしようぜって話で、無人島に行ってミュージカルものになる、っていう(第34話　流されネノられて
冨岡　「実はノーマルだよ」ってオチも、面白く視聴者に伝えようと　そんなスタイルたけと、でも愛してねって。みんなおもちゃ愛は深い状態で書いてましたね。

映像が上がってきて驚いたオマージュのループ

冨岡　これだけは喋っとこう、という小ネタはありますか?
神山　オマージュか多い印象があるかと思いますか、オマージュというより、僕の実感としてはどっちかっていうと音楽なんかのサンプリングに近い。たとえばチマチマネンを銃に装填して撃つ場面も、至近距離で銃を突きつける映画のシーンを重ねたり海辺の不穏な旅に、夢を描く漫画の幻想的で不安な彷徨をかぶせたり。監督はそうした素材をさらにループさせ、加工して、ヘースになるトラックを作ってるって勝手に思ってました。たから特に中盤以降は、古いレコードを発掘して仕込む感覚たった
冨岡　時々はさまれる謎のマカロニとか、意味のない語りをする人とか、「おにぎりたへる?」とか、ヘボット!らしさを象徴するものはノナリオには存在しなかったんたよね　その辺皆さん、放送されたの見てどうでした?
岡　放送より先にコンテか送られてきていたので、その段階でまずびっくりがありましたね　映像になったものを見るとさらにびっくり!
冨岡　2話目かな?　変な首の長いのが、後ろでただずっと動いているのに激しく感動して「監督なにをやろうとしてんの?」って思って　ああいうの昔からやってみたかったものなんたけと、脚本では書きようがないんですよね。画の遊びだし、脚本でそんなこと指定したら演出の人はきっと困っちゃう。「ヘボット!」であれを体験できて、「これとんでもないものになるぞ」っていうソクソクする感じがありました　たからこっちも、監督に全部委ねようって。そういうのを全部面白がれたら読者のあなたはネジか島の住人。そこが意味分かんなかったらくるしゃばんにお帰りください。
一同　(笑
樋口　そういう意味ではノナリオ打ちか早く終わるのも納得なんですよね　あとは画作りのほうで補完するから、最低限の物語の基礎があれば何とかなるっていう　あんなに変わると「俺か書いたんしゃないよ?」って言いたくなるけども。
一同　(笑)
岡　樋口さんは7〜8割残っている印象です
冨岡　検証してる?
樋口　いやそれはもう監督さんとかコンテさんの采配になるんで　もはや「1行残ってりゃいいや!」っていうレベルではあるんですよね。
神山　二、三のシーンを効果的に挿入するだけで話か重層的になるってケースもあった。あれはかっこよかった。あと、僕か密かに仕込んたネタに監督が　れまた密かに応答してくれるのか嬉しかった　ああ、受信してくれてるって。……まあ、妄想かもしれませんが
冨岡　でもほらこの枠は、伝統的に監督が楽しく作る　歴代のね、との番組も　まあバトスピ　バトルスピリッツは俺が　人で遊んでたけと
神山　うん。

神山修一

総監督　BLACK CAT　シリーズ構成　脚本、バトルスピリッツ、逆転裁判 その「真実」真逆あり!!「おじゃまユーフォー」

山田健一

カットライト　ヴィーナス　スイナス
バ　　ムをはじめ　ワクワクライト
ヘ　ヤ　モ　ト　ス　モ　ぼ　ま　か
ナ　ト　ン　ぼま　と発散

冨岡　そこ、「うん」ですか。これバトスピの座談会じゃないから

一同　（笑）

冨岡　というわけであまり発言のない山田さんに振ってみましょうか

神山　ショノボロリ　（第13話　あのタイトルはイカレてる

樋口　必殺サブタイ殺し　ショリボロリって！

山田　デザインの画がそうたったからですね。画の人の勝ちです

樋口　でもあれにジョノボロリってつけないです。そこがやっぱりすげえなぁって思うんですよね

神山　「ヘックションでフエフエのヘボ」（第7話）もクレイジー！　俺には思いつけない。

冨岡　サブタイは、いくつかは監督が変更してたけど、基本シナリオ通りなんですよね。久尾さんからは？

久尾　大変だったものとしては……この早く終わる中で「待った」がかかったものですかね。流れ星さんの回（第25話『ツルっとオチた流れ星』）とエトネンの回（第42話　我々はネノである）

冨岡　流れ星は、よく調べたよね　ギャクをあれだけ突っ込んで、

神山　もともとファンだったんですか？

久尾　「ヘボット！」のおもちゃの発表会のイベントに行って、そこで初めて流れ星さんを知ったんです。それもあって流れ星さんの回を振っていただいたので、そこから調べて。その頃には、「ヘボット！」がとんな風なアニメになるか、たんたん見えてきていたので、割と細かいネタまでその時点で仕込んでいたんですよ　そしたら「声優さんではないので、こんなに台詞があると難しいのではないか」「事務所に確認します」ということで1週か2週、待ったかかりましたね

冨岡　あの回は、ペケットとかの発売に伴う番組初登場のタイミングが近いところで「出してほしい」というオーダーがあって、でもペケの発売スケジュール上、流れ星回とペケ初登場がかぶると困るとか、関係各位の事情爆裂回だったんですよ。芸人さんやゲスト声優さんが出るときって、ほんの一言、言っていうのが多いんですけど、カノノやっていただいたからね

冨岡　みなさんが「ヘボット！」の現場に入られる前なんですか、ヘボット　をどう作ろうかって話を監督や関係者のみなさんといろいろ打合せしていたんです

最初は普通に「ご町内の敵をボキャバトルで倒す」学園的な感じだったのが、なにかのタイミングで「王子にしよう」ってなったんですよ。あの辺の経緯かさっぱり思い出せなくて……

岡　そういえば、最初はペンギン村的なものって聞いてましたよ。

高岡　変なものも人間もいっしょくたで生活しているおもしろ空間って意味で「ペンギン村」をヒントにしていました　でも、王子にしようってなった瞬間に「王」つながりで「パタリロ！」を連想したんです　パタノロ自身は国王だけど、しょーもないお金儲けか大好きで欲望に正直　そしたら監督ものってきてくれて。監督もお好きだったみたいですね。で、あのマンカって、ものすごい言葉の洪水なんですよ「ヘボット！」の言葉遊びのコンセプトにちょっと近いかなって感じていて

岡　とっかかりは、それだったんですよね。

冨岡　あと、シリース構成で思い出したのが、毎週ヘボとネジルが"初めて"を経験する、みたいなね。

岡　うんうん

久尾　ありましたね。

高岡　っていうコンセプトで頭の1クールくらいはやってたんた　シリース構成の序盤は「ネノ屋繁盛記」っていう副題がついてた。

神山　「はじめてのコワ話」（第3話）ってタイトルにその痕跡が残ってる。ヘボットがいなくなる話は

樋口　はじめての誘拐だった　第5話　ヘボット、いなくなったてよ

冨岡　私もはじめて学校に行く（第18話　ネンル学校に行く！）とか、はじめておもらしをする（第12話『ヘボットのアレがはれた！』）だったんだけど、ペケのあたりでそのコンセプトは木端微塵になって

樋口　別に、はじめての弟って言ってないですからね。

一同　（笑）

冨岡　ネン屋繁盛記は、コンセプトとしてシナリオつくりの時にはありましたよね「ますネノか事件を起こす」みたいな　ショノボロノ　第13話　もその流れだったと思うし。第4話（「ヘボ流・ネジタネの育て方！」）もネジを植えたら月だし。ネジが事件の中心にいるっていうのをみんな最初考えてた

樋口　で、マンドノが裏に住むっていうことを聞かされたときに、なんのこっちゃと思いましたからね

一同　（笑）

高岡　あの辺からシナリオはね、わからないのみんな　監督についていくしかなかったの。「監督、ここからどうするんですか？」「ん？　これから考える」って言うから「わかりました」みたいな　シリース構成は待ちの姿勢、これもなかなかよそではないパターンですね

樋口　ということはつまり、誰も全体を見通せてなかったってことですよね

冨岡　そこはもう石平ワールドです

樋口　ライブ感！

冨岡　急にかっこいいなそれ

樋口　これを多用していけば何とかなる（笑）、

冨岡　監督も「最初は土星バリアはああするつもりはなかった」って言ってたように、「なんかここにいいキャラがいる」って次々に役割をはめていったっていうことだからね

最初はSF要素のベースを「夏への扉」だってずっと言ってたから「それが猫にあたるのかな？」とか思ってたんだよね。そして時々会議で爆弾発言あるからね「スイッチは実は入ってないんたよ」とかね。そんな偉大なシリーズを作り上げた、監督になにか一言ないですか？

神山　さっきも言ったけど、監督にこのネタを投下するとこれをどこでとう使うのかな？　っていうのが後半は楽しみになっていった　自分が書いたネタが別の話数、それも先行する回に貼り付けられたこともあった気がする。そういうのを見ると、今度はこっちも何かしなきゃって変な義務感に駆られて、他の話数のネタを拾って仕込んでみたり　そのうちギャクが増幅してハウリングを起こす　やっぱり音楽っぽい。

樋口　セッション的な？

神山　ファバーが一人一人前に出ていってパフォーマンスするみたく、言いたいことをいいつつ前のファバーのフイムを逆手にとって投げ返すみたいなそれを監督が着々と拾ってル　プを作っていく印象え　と、何を言いたいのかわかんなくなってきたたからまあ、フイノ感てすよ

冨岡　便利だねぇ！　ライブ感。

樋口　ムラキ級に便利ですよ。

冨岡　マカロ　にしても、仕込まれたものがどうつながるのかわからないままに「はい」とか言いながら我々は書いてたからね

神山　で、最後は唐突に冨岡さんが出てって締めるっていう話ですからね。

冨岡　締めるって？

神山　最終話で、ペポッちょくんでビシーッと締めると。

高岡　ああ

神山　それがたとえ無茶ぶりでもしっかり終わらせる。ビシーッと。

冨岡　（突然、編集部に話しを振る）「ネジ拳ボキャフェスinネンか島　第43話　、あの回続きか気になる終り方しましたけと、続きか来るものたと思ってました？

思ってましたよ　翌週　劇場版ヘボット！　って、ナニそれ？　を観て、「あ、やらないんだこれ」って。

樋口　あれは、あえて神山さんにラストであおってもらったんですよ。「後編へ続く」ってなったら、翌週私の話数の頭で「超つまんねえ！」っていうところから入る……っていうつなぎにしたいという話を神山さんと本読みの時にして　あおるだけあおってやらないってことにしようって話をして

神山　最初は前後編になってたんですよね

樋口　そうそう。最初はそうでした

冨岡　やってないコンホを余さずやろうみたいなコンセプトで　たけと、それよりも面白さを優先しちゃった

樋口　あそこから急にタンクトノプ仮面とか出てきて「誰お前？」みたいなね。

神山　あおるのだけが仕事の謎の人物を出したら居着いてしまった

樋口　あれも「ネジルでした」って。まんまと利用された感じはありますよね　まあいいか　笑）

冨岡　「ま、いっか」なんだよね、放送見ると。「こう変えるんた　ま、いっか」

神山　あの回は「オラオラ、守備特訓じゃ！」って樋口さんに千本ノックしたつもりが…

樋口　で、こっちで受けない、っていう。神山さんが打ち返したのを俺が水泳で返すっていうね。全然違うことをやるっていうのが毎回の流れでしたから。

冨岡　基本1話完結ですからね。あと、監督とよく話をしてたのは、主人公が毎回の出来事を経験値として徐々に徐々に成長していくとか、この番組に限ってはやらなくてもいいよね、と。

樋口　朝7時枠を全否定ですけとね。

一同　（笑）

冨岡　もうちょっとテレビ番組としてチャレンジしたいね、みたいなことは話してた覚えがありますね　そこから永遠の毎週日曜日っていう発想が出てきたのかなぁ「ああ、こう持ってくんだ」って思いながら見てましたね

締め切りなんて かっとばせ！

冨岡　いろんなこと話してきたけど、あと何かあります？

神山　あるけど……載せられるかな？

樋口　とりあえず喋るだけ喋って、出せないとこ全部黒で塗りつぶしたら？「検閲」みたいな、と書いて　時々、[redacted]ばいいわけでしょ？

冨岡　それは「ヘボット　　らしいね。あえて視聴者を煙に巻くっていう

樋口　句読点だけ、ちゃんと入れてもらって

冨岡　また頭の中にあの会議のノリが住み着いてるじゃん。

樋口　どっちかというと、あれがナチュラルだと思ってるんで。一生懸命やる本読みのほうが疲れるじゃないですか

一同　笑

樋口　あれ考えてこれ考えて、って言われるんだったら[redacted]て思うじゃないですか

[redacted]

冨岡　そりゃそうだ　とにかく[redacted]

樋口　たたねぇ、[redacted]たけは全然計算じゃなかったんですよ

冨岡　いやあ、あればびっくりでしたね。

樋口　[redacted]、言われて[redacted]を入れたら

冨岡　本気で[redacted]

樋口　そうそう。冨岡さんが久尾さんに「これって[redacted]てすよ」って言われて[redacted]って感じが

[redacted]

冨岡　自分は「ヤベえの来たな！」って

神山　むしろ[redacted]にヤベえの来たってひっくりかえった

冨岡　あ、そっちですか？

神山　[redacted]ネタぶっこんできたな　って感動し[redacted]

樋口　たって「いいじゃん疲れてるんだから」と思っ[redacted]じゃん！

一同　笑

樋口　ホントマジで「今週大丈夫かなぁ[redacted]

[redacted]ずっい闇が深い

[redacted]攻めてたねえ…の番組

[redacted]攻める気かないのに攻めてしまう　それかヘボット！」のさため

[redacted]ないですか。けど、あの話を放送した瞬間にネットでは「急に内容書き換えてこれにした」みたいなことを言うやつかいて

神山　あの一件以来、3日でアニメができると誰も信じるようになった　嘘だけど

樋口　そう。「便乗してやがった」って、3日でアニメができるか！　そんな器用なことが出来るかって話ですよ！（笑）

冨岡　視聴者は半年かけて作ってるって知らないからね。

樋口　全然計算してないの。

神山　あるいは今の我々というかこの「ヘボット！」は2回目のループで、1回目のループでこぼしたネタを補完しているということなのかもしれない

樋口　[redacted]と思いな[redacted]

一同　（笑）

冨岡　ちなみに語尾に「牛肉」がついたのはどういう発想なんですか？　そういう技は私、持ち合わせていないので、神山さんの創作の秘密をあえてここで。

神山　そうですねぇ……追いつめられた朝方4時ぐらいに、ちょっと酒飲んだりして書くと（笑）。いや、デンタウロスとミソタウロスと2人出して、しかもなおかつチヒタウロス　-という勝手な名前つけちゃいましたけど　かくっついてる　すると語尾4つ考えなくちゃならないでしょ？

一同　（笑）

神山　最初は「ミルヒ」みたいな、インテリジェントのあるやつ（笑）で台詞書いてるうちに、「牛肉でいいじゃん」って。「ミルクじゃねえよ牛肉だよ！」ってたんたん楽しくなってきたて牛肉

一同　笑）

神山　でもまあさすがに「助けてほしいで牛肉」は通らないだろ　打ち合わせでは「ギュウ」とか「…クー」あたりに修正してくれませんかって話になるだろうって甘く見てたんですけどね。その次のヤミヤミソトホ　トの「…で暗黒」はもう完全に

冨岡　狙ってる（笑）

神山　許されたよろこび　僕はここにいて変な語尾をつけ続けていていいんだっていう。

冨岡　あのテンションでもし2年目やろうものなら

一同　（笑）

樋口　出がらしになりますよ　確実に

神山　セリフよりも語尾のほうが長いという奇怪な進化を遂げて山鳥の尾のしだり尾のナガナガネジ

冨岡　そういうはちゃめちゃ、劇場版ならやれそう90分の尺で延々言葉の洪水と謎画面の連発。

樋口　あれ90分やったら[redacted]しますよ

一同　（笑）

[redacted]劇場版は

神山　最終回のヘボットちょくん、僕も使いたいもんね

冨岡　佐藤と田中も「かっとばせ！」はすごいですよ口にしたい日本語

冨岡　私はもう、あれやれたからおなかいっぱいたからさ　あの子たちはみんなにあげるよ

神山　「かっとばせ！」は、これからもガンガン使っていきたい。

一同　笑）

冨岡　あれ、シナリオで読んでヤヘェーて思ーて実際放送で喋ってるの聞いてるとほんとヤヘェなっていう。

神山　わあ、締め切り間に合わない！

神山&冨岡　かっとばせ！

冨岡　割ととうでもよくなります　笑

冨岡　だってあれは2クール目の段階から書きたかった話だから。

神山　俺は「冨岡さんコワれた」と思った。「かっとばせ！」と「牛肉」は大事にしていきたい

冨岡　（笑）よそで使えないよ？

神山　さりげなく使って　ヘボット　　を布教していく所存

冨岡　他の[redacted]？

神山　[redacted]決めた[redacted]

冨岡　娘の結婚式かよ！

神山　スピーチで言っちゃう。

冨岡　つい、かっとばせ？

神山　「新郎をかっとばせ！」

一同　（笑

樋口　言いたくなる！

神山　ね？　じゃあ、かっとばせも持ちネタに頂いて。というかフリー素材？

冨岡　LINEスタンプほしいなぁ

神山　俺は脚本家のスタンプがほしいですけどね。

冨岡　何に使うんですか？

神山　冨岡さんの顔で「かっとばせ！」っていう。消しゴム版画で。

一同　（笑

冨岡　[redacted]を思い出す。

冨岡　それちょっと[redacted]

神山　あと山田さんの顔で「ジョリボロリ」。

一同　（笑）

冨岡　写真撮れませんけどね。NGなんです！

樋口　トグロール担当てすからね

冨岡　トクロールは監督の愛が深かったね　デザイン見たときから「もうあれにしか見えない！」ってずーっと言ってんの。だから、そういう話を書くしかなかったもんね

神山　確か「はじめてのダッブーン」だったよね。ータイトルかですか？

神山　そこまで攻めてないですけど

樋口　ロボットだけど、ブリブリしたいっていう

神山　ヘホットが何でもネジルと同じことをしたがるっていうのが面白くて、ネンルの虫歯に嫉妬する話を書いてしまった

冨岡　後半を意識してたんた「はじめてノリース」、

神山　僕は真面目にね

冨岡　真面目に牛肉

神山　そう　僕がかんばらなきゃ大変なことになってしまうでシビエ。

一同　（笑

冨岡　え？「ヘボット！」の秩序を守ってた？はじめてノリースと、ネン屋繁盛記と

神山　あとネンの二題噺　誰にも伝わらないけど

久尾歩

[redacted]orange[redacted]

樋口達人

名状しがたき……

冨岡　神山さんは、はじめてシリーズとネン屋繁盛記を守り続けていたと　それ途中で完全に忘れてたよ

神山　せめてそういう秩序がないと、なんか完全に泥の中でもがいてることになっちゃうでしょ？

冨岡　それは番組として？

神山　いや僕か

冨岡　よいところだったんですね？

神山　そうそう。ネジにもすがる思いです。うまいこと言った　あれ？

冨岡　たいてい話を振るときって、「このおもちゃへ-スて、どんなの　っていうお題、みんなでアイデアをワイワイ出しあってたじゃん、基本的に。映画のタイトルが出るわ、マンガのタイトル出るわて、それをヒントにしながらやってましたけど　[redacted]ないのがつらいね

神山　時々、雑談が脚本はもちろんコンテにまで反映してま　たよね

冨岡　会議の時の雑談？　例えば？

神山　冨岡さんが[redacted]しれっと[redacted]

樋口　急に[redacted]チョーダイ」っていわれたときあります

冨岡　みんなが参加する以前に、[redacted]「最初はそういうものなんだろうな」って思ってたんだけど、まさかあんな意味を持つとは知らなかった。

[redacted]

冨岡　そう。それで、そういうのはシナリオじゃなくてコンテで盛ってみよう　という感じのことを言ってたのをふわっと覚えていて　じゃあお願いします」と。シナリオは、あくまでも監督が広げるための土台というか。もちろんプロット自体は、みんな普通に友情もの感動ものて書いてたからね

神山　シナリオ打ちではどうしても[redacted]の話[redacted]30分の打ち合[redacted]結果、それがシナリオやコンテに反映している

冨岡　[redacted]ですよ[redacted]

[redacted]

[redacted]なったもんね

神山　[redacted]僕も、[redacted]

[redacted]

[redacted]

うか。

樋口　[redacted]らない[redacted]

[redacted]からね

一同　（笑）

冨岡　そこまで言う!?

岡　いやいや、それを言ったらクトゥルフも結構、知らないと思いますよ？　神山さんって、もともとクトゥルフは知っていたんですか？　それとも書くために調べました？

樋口　めちゃめちゃ詳しいよこの人

神山　そりゃ読んではいましたよ

冨岡　そういうのにハマる時期ってあるからね。私は高校の頃だった。

神山　冨岡さんそのものがクトゥルフ神話体系的なもの

冨岡　なんで!?

樋口　名もなき者ですか

神山　そうそう。それに比べて僕はただ通り一遍読んだだけですから

樋口　あのネタを朝7時からやったア　メはないわなと思いますよ　大体深夜12時あたりにやってると思うんですけど

冨岡　でもね[redacted]やってた[redacted]

[redacted]

岡　ええ

神山　[redacted]同じ[redacted]

[redacted]

冨岡　[redacted]

神山　[redacted]

冨岡　みんな[redacted]

[redacted]ですね。おそらくムラキは、[redacted]

神山　そうでしたっけ？　あれはシナリオでリスペクトして、コンテでさらにリスペクトしてという　だから、[redacted]病院に行ってるってのが、実は結構おどろきで「ここはら っ張ってるんだ」っていう。そして娘のヘイミが、お父さんを[redacted]ね、い、復讐　る

冨岡　ヘイミの行動動機に、ぱん、と思いついちゃった。「そうだ、親子にしよう」って。

神山　そしたら「すべてがNになる」（第47話）まですーっと入院しっぱなしのムラキの分岐が発生した。

冨岡　ちなみにヘイミの名前の由来は、特にないんです。王子さまが学校に行く話だから、まわりは平民たよね、ってたけですね　男の子は優等生だからト、って入れた気がするなぁ　ちゃんと考えて名前をつけたのはそれくらいだったのかも。あとはテキト につけてたから

神山　鬼畜主人公回

冨岡　ネンのためなら手段を選ばないっていうのをちょっとやりたかったんですよ

神山　それにしてもネジ極道っぷりがヒドい。青空のような非道。

冨岡　だってみんなが楽しく書いてるわけじゃんうらやましかったの　っちもちょっと壊れたい、って。

神山　それが「かっとばせ！」に結実する

冨岡　最初に、はじめてのおもらしがあって、次に学校でしょ。でもその後はチギルやったり、スゴ様やったり、ナグリをやったり、本筋一直線　だからとんとんとんとん闇がたまっていくわけですよね　黒ネン状態「みんな楽しそうだな」みたいな　たから最終回があいう感じに　てもあれも監督か「かっとばせ　の回は最終回にしよう　っていうから、監督、何企んでるのかなぁ、と思いながら書いてたけど。シリーズ構成自体は、最終回までゆるーく決まったものはあったんですけと、かっちりは決まってなかった　みんなとにかくおもちゃをいかに魅力的に見せるかは考えてたけと、後半のネンだけホ　イスはノックたった

神山　久尾さんが苦労したところですね

冨岡　アイドルにするのは、すごい印象深かった。あのわけのわからん歌とね。ミュージカル回もすさましかったけと、演出の人が愛を注きまくってすい回になりましたけと

樋口　あの適当なアドリブというか（笑）

冨岡　本気で遊んでた感じがしますね　監督かとにかく全力で1年間遊び切ったなぁって。

樋口　普通干支12体売るわけじゃないですか。「後半の6体出ないんです」って他の人に話したら爆笑されましたからね

冨岡　それもまあ「ヘボット！」らしいのかな

樋口　そう。「干支なのに6体て一！」ってめちゃめちゃ笑われて　その干支6体を作った人間がなぜか声優としてデビュ　するというよくわからないこのガワ。不思議な作品でしたね。

神山　現実が「ヘボット！」に置されて、すべてが破天荒になっていく

樋口　みんなのモラルが徐々に侵食されていくこの感じ。「いいんじゃない？」っていうこの感じ。みんなインスマ浜に来てるなぁって感じがすごいあったんですよ

イインダヨ〜が生まれたから？

樋口　スゴはめっちゃ売れたとは聞きますよ。

冨岡　みんなお尻たたきたくて？

岡　割と大人に大人気

樋口　「ヘボット！」のおもちゃ、これが最後ら、いぞ」って情報に踊らされて、ワーッと買ったらしいですよ。

神山　あれは欲しくなるんダヨ〜ン

岡　欲しいですよね。仕事に疲れた大人にも好評みたいで、アレを押して「イインダヨ〜」って言ってくれるのが救済になるって

樋口　2017年は[redacted]とスゴスゴインダーネノっていうね

冨岡　[redacted]

樋口　[redacted]

岡　表紙にとーんと！

冨岡　「イインダヨイインダヨ〜」もシナリオ会議上で決まってきたんたっけ？

樋口　なんにするって言ったときに、「[redacted]言いだして、それで癒し系のキャラにしたらどない？　みたいな。癒し系ってことでフンドシって、（一同　笑）

冨岡　言い出しっぺ、自分たったかなあ

樋口　ネン王のフンドシから出てくれはいいんじゃない？？　ってことになって

岡　フンドシから出てくるって超展開ですよね

冨岡　イインダヨ〜は汎用性が高かったんたね

神山　脚本の暴走を止める立場の人が、突撃していっちゃった（笑）。

冨岡　あ[redacted]。

神山　初めてスゴスゴインダーネジの声を聞いた時は「正気か!?」って。

一同　（笑）

岡　心配になります

神山　でも、これ、絶対に欲しいとも思った。

冨岡　我々もらったじゃん。

樋口　もらう前に街で手に入れたい！

冨岡　愛が深いね・　お尻叩いて盛り上がっちゃう、みたいなのを書いたら、監督がすっげえ喜んでね。

神山　いい笑顔で

樋口　いいねぇいいねぇって。

岡　めっちゃ笑顔で叩いてました。

樋口　おもちゃのスペックがそもそもおかしいんですよね。ミュージカル回で活躍させてって言われたんですけど、お尻を叩いたらそれぞれ言うことが変わっていくっていうんですけど、次に音源が変わり始めるのが30回目なんですよ　その次が60でラストが90　　ってバカじゃないの!?って思いました（笑）　そんなバカバカ叩くおもちゃねえよ！　って、アニメ観たら太鼓の達人になってトントコトコってやってるんですよ。「うまいことやるなぁ」と。

冨岡　激しいテストを乗り越えてね、お店に並ぶわけだからさ。

樋口　ソフバンクオリティですから。[redacted]

冨岡　そのへんの工程も全部見せてもらって。「ヘボット、ペケット地獄めぐり」（第27話）でシナリオに反映してたよね[redacted]ネタ元にしたんだったな。おもちゃの耐久テストのネタにしようとか、没キャラをネタにしようとか、ホントは　のヘボットの画に収まるまでに、いろんなデザインがあって、それがホキャリーマンズに発展していったりとかね。ゲロ　マンになったデザインをよく覚えてます　没デザインの中にいたんですよ　子供が認識しやすくてわかりやすい形　単純に絵に描きやすい形、そういうパターンてかなりデザインがありました　口もあるかないか検討してた

樋口　合体おもちゃだから、DJサルッキーとかとかにくっつけるかって話を最初いろいろやりましたね

冨岡　おもちゃを最大限にやろうとしてたんだよねだけど、ルーブものになっちゃった。よくわからないっちゃ

樋口　ライブ感て

冨岡　それ今日のキーワードド！

樋口　ダディボアでくっつける話とかやってたじゃないですか　それとネノをどう絡めるかっていうと、別ものなんですよね　カワのおもちゃの遊び方と、音の　中身のおもちゃの遊び方って　それをどう合わせるかって、あまりやったことない試みではあったわけですよね。パーツが変わって音が変わるわけじゃないので

冨岡　最初のころはとにかく合体させて色んなパーツか色んなところにつくんだよ、っていうところから、こだわってたけども……数が多くなってくるとですね　さばききれないわけですよ

樋口　だからトグロールなんか最初の登場がトイレなわけじゃないですか「出落ち!?」みたいな話になると、しょうがないんですよこうなったら

冨岡　後はもう全部乗せで合体させるか

神山　とにかく全部キャラがヤバい……スゴスゴインダーネジにはささされたがるし。

岡　第30話　忘れられないの　はすごかったですよね。みんながこぞってささされたがるって

樋口　集団感染たよねあれ。

冨岡　言葉の遊びとおもちゃのデザインを含めて、あますところなく遊んでみようっていうのは結構やってましたね。ほかではやらないところだった気がするなぁ

　　スイ　チ、ヨネ　こんなはどなたか？

冨岡　監督がぽろっと言って「ああそれいきましょう」って書いてますから　たいたいとのネーミングも監督から始まってます　純度100%石平印だと思いますよ。

樋口　[redacted]炊飯器のなかにサバ缶が入ってるサバサバイバルっていうのがいまだによくわかんなくって　　サバ缶でいいのに何でそこ炊飯器に入っているのかって

神山　それでいったら「歯医者の反対の言葉はなんだろう?」って言ってるときにエ　ス・オカが「＊門科ですかね　って言うのです

一同　（笑）

樋口　しゅごいよ"

神山　どうあってもこの人には勝てないなって

樋口　そうですね　＊門科だけに締めという意味でいいんじゃなかろうかと思いますけど

冨岡　そんな人がヘボちゃんの生みの親だから

樋口　もっと言うと女性ですからね！

冨岡　始まりの者だからね。「ヘボット！」は監督とエ　ス　オカの、いろんなこうブレンドされた　笑）摩訶不思議な宇宙でした

神山　変なことを言ってもボカ　ンってされないってのはありましたよね　普通たといきなり「スイッチン」とか言うのに勇気がいりそうだけど、「ヘボット！」なら絶対誰かが笑ってくれるから。

冨岡　会議の空気がそれを許してましたよね。

神山　普通、タンクトップ仮面もモミ村タマ子も打ち合わせて言い出す勇気はない　笑）

樋口　通らないと思うしやな　ですか、普通は

神山　でも絶対誰かが拾ってくれる。

冨岡　その頃にはイインダ～がいたからさ、全肯定ですべてが動いていく　全部イインターネイインダ～で進むからさ

神山　でも、第3話でネシ柳ユーコを出す時は、また一応ためらいってもんがありましたよ

一同　（笑）

冨岡　でもカ　ノ[redacted]たって思ったもんな　あれもなんか重要キャラになっとるわって。

樋口　ユーコさんとユーコさんの[redacted]キャラとね。

神山　増殖する残念美人。まるで連鎖怪談

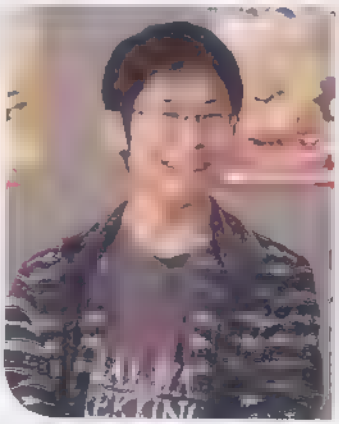
冨岡　エンディングの「びや　」かかわいかったからね、なんとなくキャラが立っちゃったんよね、あれで。やっぱ絵の力はデカかったと思う、このノリーズって。画面からほとばしるパワーというかね

神山　口に出したことか、とんとんそのまま形になっていくような感じ　まるで魔法。

樋口　第5話（「ヘボット、いなくなったってよ!」）で録側で急にマカロニが出た時に、監督に「マカロニってなんですか?」って聞いたんですけど、そんときはマカロ　か何か決まってなかったんですよノナノオ　ないマカロ　描かれたから、仕返したと思ってト書きにカブトムシ書いたら、ほんとに画でカブトムシ出て「やるんだ!?」って思って（笑）。

神山　ノと出た「ことば」にみるみる命が吹き込まれてく

樋口　画面に豚肉と生肉が出て



岡篤志

王様ゲーム　[redacted]

神山　ブタ肉ですワンワン！　……頭おかしい（笑）。

冨岡　思いついたまま画にしてみました、っていうのもまたライブ感　それって他ではなかなか見ないから、衝撃はあるよね。しかもそれがだんだん気持ちの良いものになっていってるから

神山　打ち合わせで盛り上がって、脚本で突っ走って、エンディングさらにかぶせて、キャラが追い打ちを掛けて、とどめにアノレコ。声優さんのところでさらに爆発する。あの台詞、フツーだったかなぁと後悔しながらオンエアを見ると、めちゃめちゃ面白くしやへってる

冨岡　アノレコどうなってるんたろうなっていう興味はあったけどね。

樋口　意外な大物とかポン　と入ってきますからね

神山　説得力のある声で死ぬほどくだらない台詞をヒノ　ッと

樋口　使いまわしがひといよねこの番組。

岡　ひとり4役くらいザワてるもんね。

冨岡　人間界の事情を逆手に取ったアバタ　って、う。そんなところで、まあエ　ス・オカと監督がいろんな意味ですごい作品でした、って所で締めさせていただいて。あとは、黒塗りをいっぱい。自分が言った発言を書き換えるもよし、ここは黒塗りしましょうでもよし

樋口　みんなでここにまた集まって黒ペンでバーッてやってもいいんじゃないですか？

冨岡　また!?

樋口　これ書わないことにしよう！　みたいな。

神山　もう1ルプして発言を修正する　さらに当事者の記憶を改変する

樋口　そう、もう1ルプして、「あの話はなかったことにしよう」みたいな

神山　いつの間にか脚本家の名前と語尾がビミョーに変わっている　あと、嘘しか言わないのです

冨岡　ここで語られたことと全く違うものをお返しするという形で

樋口　毎回六本木のビルで打ち合わせしてました、みたいなすごいテキト　なことばっかり言いたって（笑）

神山　毎晩トンヘリ十本空けてたてボンキ

樋口　そうそう

冨岡　最後に、一つだけ。「ヘボット！」については、我々ライターは監督が思いきり遊ぶための「土台」を作った、と思っています　その土台から生まれた50本は、監督とファンのみなさんのもの。たくさんの人に愛されて、ヘボちゃんも監督も幸せなんじゃないかなあ、と　きれいに締めて　座談会という名の反省会おしまい　さ、みんな飲みにいくぞ！

ぶっ飛んだ展開が絵コンテ・演出の現場から

ふっ飛んだお話の展開だけじゃない！　とんでもない動きや、次々登場する謎のキャラクターなど、画面が全然止まらない「ヘボット！」は絵コンテ・演出の力が大きい。絵コンテ・演出共に多数手がけられた3人に、制作現場の裏話を聞きました

＊倒産を機に演出に。「フラワーリングハート」で初めて本格的に演出を担当

＊就学児の男の子が喜ぶ」なら下品（？）勢いがある作品だとお聞きしました。

色々な事に自由にチャレンジさせて頂けて、とても楽しんでやらせて頂きました。「ヘボット！」はスタッフにも凄く愛された作品だと思います。

最初、物語のアウトラインはまだふわやとしか知らなかった状態での作業だったのですが、可愛らしい所、シリアスでカッコ良い所がそれぞれ特化して色んなものが詰まったオモチャ箱のような楽しい作品だと思いました。

ほとんどお手探りだったのですが、監督が本当に自由にやって…よと言って下さったので、自分の好きなものを詰め込ませていただいたと思いました。また、その時ちょうど監督の別作品に関わらせていただいたのですが、恋愛ものということもあり、少しその雰囲気をイメージしたりしました。

どのような点に注力されましたか？

いただいた監督のコンテで既に「これでもか！」という程に『ヘボット！』要素しかなかったのですが、さらに、ヘボットらしい味付けを足したい！と思いました。所々でそれが少しでも見えたら嬉しいです。

本当にあっという間の1年間でした。終盤は「ヘボット！をずっとやっていたい！」観くいた…」とすっかり中毒になっていました。終わってしまって、とても寂しいです。

自分の根底に残せるものを得た作品でした。スタッフのみなさんも良い方ばかりでやりがいのある仕事でした。

とても楽しく和を大切にして下さる方だと思います。いつも面白いことを仰っている、笑顔が印象が強いです。困ると「そこで手を差し伸べて下さるような紳士なイメージも？

監督からコツを教えていただき、以降はそのやり方でコンテを描くようになりました。そうすると今までの悩みがウソのように解消されて…と、ダイマのようになってしまいましたが、本当の話です（笑）。内容的にはなるべくオマージュはしないように、と意識はしていました。

石平監督のコンテ回"熱い"、飲まれそうな、鈴木さんの色で限られた尺の中で色々詰め込まれているのを観て「おお…」となり、他の……とキリがないので話数を言うと第29話です。

当初はどんな作品だとお聞きになられてましたか？

開始するかなり以前に、子供向けで、玩具が発売されるようなタイトルだと伺っていました。最初の演出打ち合わせの時に監督から「どんな人でもヘボット！を見てる間は頭をからっぽにしていられるような笑い、そして元気になれるような作品にしたい」というお話を伺った気がします。

その時、渡された絵コンテが2話のものだったので、内容の突飛さとのギャップに若干面食らった記憶があります。

最初、手掛ける際の「ヘボット！」の印象は？

PVで少しだけ作画に参加した後、1話のコンテを見せてもらい、なるほどこのテンションでキャラクターを揃えてはじめたのだなと思いました。2話のコンテが1話から段飛ばしに発展していくように見受けられ、前提の後ろから2話で発展形を見せるのは斬新で、なかなか面白いなと思いました。そして、こんなペースで1年保つの？などと思ったものです。見事、杞憂でした。一方でEDは、楽曲やダンスの可愛らしさを活かしたコンテだったのでそういうことか！……つまりどういうことだ？となりました。

第7話で尺的にイミもなく「イミのない踊りの人」をコンテで足したのですが、「もっと作っても大丈夫」と言って頂けたので、次は意図的に「モジャモジャ」を作らせて頂きました。機会があれば別の何かも作らせていただきたいなと思います。笑

お好きなエピソードは？

第4話が1番好きな話です。テンポや話の流れ、ギャグもオチも「ヘボット！」らしさがありつつも観やすく分かりやすいと思います。世界の謎の提示ソーンもあり、シリアスの片鱗が見えるのもカッコ良いです。目玉で殴り合うカットは悔しいほど笑いました。作品内で1番好きなギャグカットです。

お好きなキャラクターは？

ロココット伯爵です。一発キャラですが、モグラーマンも大好きです。可能であれば第34話のファイカマキリを1カットモブでいいので差し替えたかったです。」

【担当回での見どころコメント】

第7話「ヘンクションエンエンのヘボ」

個人的には恋愛要素があるように感じられたので、教室から見える巨大アメリカンドッグなどご注目です。

第10話「土星は地獄だ！」

ノブノブさんとクロッシーの1ケメン具合を観て下さい。かなり正統派な回だと思います。

第15話「ヤンカ鳥クロニクルの巻」

色々な種類のカットが描かれているので、ぜひ読み比べを想像してみて下さい。

第25話「ツルっとオチた流れ星」

ハル太郎の回想シーンのカットや、時事ネタなどもチラホラ入れました。

第34話「流れ星にねがいを」

歌のフィルターには色々なキャラが登場します。撮影さんの遊び心を観てみて下さい！

第42話「秋々はネジである」

ネジだけボーイズの歌PVのポリドロケンのカットには、好きなものをコッソリと詰め込みました。

第50話「ヘボットのせかい」

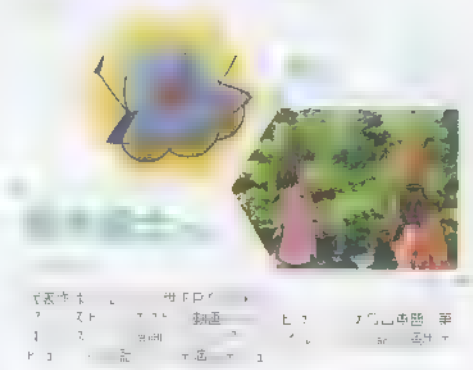
正気の中の狂気がチラホラ垣間見えたら嬉しいなと思います。

この作品に関わったことで意義はありましたか？

業界を始めて2年か少し経ったところで、ちょうど絵コンテも含めてがっつりとのめり込める仕事にならないかなあ、などと目論んでいましたが、まさかこんなに自由、まさかこんなに色々と携わらせていただけて晩年振り返った時にあれほど楽しい仕事はなかったなと思えるのではなんて想像してしまうくらい幸運な出会いだったと思います。

―― 全50話を終えられていかがですか？

始まる前は、わゆる普通の、どこかで見たことあるような、なんか深い感じの子供向けアニメを想像しておりましたが「そんなわけないじゃん」と良い笑顔の監督に言われた通り、思いもよらない場所まで連れてきてもらったなと思っております。



第2話と第49話という、最初期と実質的な最終話の演出をご担当されています。気をつけられたこと、テイストの変化などはいかがですか？

最初の頃に監督からは、「例え監督コンテの中であったとしても自由に何か遊びを入れて良い」というようなお話はあったと思います。前提として「誰でも楽しく頭空っぽ」であれば何でも大丈夫よ、というような。既にきゅうきゅう詰まってるので足せる隙間もないですけどね 笑

正直な所、第2話の時点では掴み切れないままスタートしたので、カッティング作業やアフレコで声が入った所で、どこまでの物になるのかやっと解った所があります。カットやシーンの中に要素がとても多いので一つ一つそれをこなしていけば、これだけ満腹感のあるものが出来上がるんだなという勉強をさせてもらいました。

その後の1年間を「ヘボット！」の演出漬けで過ごさせて頂いたので、段々と変化した"ヘボット"ぽさみたいなものを本編と並ばせることができて、第49話、至っては逆に何もない、監督のコンテから受け取ったイメージを自分のなしえる理想の最終回に近づけるために集中できたと思います。特殊EDで本編が食い込むのは最初から何でいいのですか カッティング時に曲があまりに上手くハマって、監督と大笑いしたのを覚えています とはいえ やはり実質的にも最終話は第50話だと思うのですが 笑。

石平監督は、第6話の鈴木さん、第7話の辻橋さんのコンテに触発されたそうです

第6話コンテの取りかかりの時期は、第1話の様子と自分で提出している2話しか手がかりがないままでしたので、第1話→第2話というホップステップを見せられて、次にどんな大ジャンプをするのか全く見当もつかない、そう言い知れぬ恐怖みたいなものがありました。とにかく自分なりに"第2話のコンテカラー"、重撃が大きくまたコンテの作業経験上これが2本目ということもあったので技量の面で敵うべくもない監督のコンテから見劣りしない続きを作る、はどうするか悩みつつコンテ打ち合わせ時、監督からもらい出したヒントや与えられたお題を元に"監督エッセンス"として機能することをイメージしながら描きました。

なのですが 出来上がった第6話のコンテはやはり自分のカラーで「監督は鏡、映した自分の姿に驚いたのだ」ということであれば格好良いのですが、実際には、何とか面白いと思ってもらうために必死になって追い詰められた人が描いたやつだったから監督にウケた。ということかもしれないなんて思います とにかく必死でした。

その結果シナリオから多々飛躍がある後半カロ出来上がり合体したり宅配したりケルオペレーションになったりイモムシが実はしたのか皆さんに楽しんで頂けたなら幸。です その後の話数ではその時の感覚がすっかり身に染みついてしまって逆に何が盛り込まれてもコンテを描いた気がしないというようになってゆきました。

モブキャラの多い作品ですが、ギャグを画的にも盛り上げる方向で考えられたのでしょうか

演出的には、場所を説明するための背景だけのカットや、関話休題のために一休みするカットなどが必要になるタイミングがあるですが そんな普通なら間引きとしてあるべきカットでも退屈させずに何か気を引きたいという思いから駄キャラが生まれて来ます 少々本末転倒な所もあるものの、そこがヘボットっぽいかなと思います。

「ついつい所で遊ばなきゃ」と石平監督の良い笑顔が脳裏をかすめると 偶然カメラが引き込むと言えばスカイフィッシュだよな！ とか思いつくのです。一応「スカイフィッシュって言っても魚じゃないから それ飛魚でしょ」というツッコミ待ちなんですけど となかなか突っ込んでくれませんでした 笑

他の方のコンテ、演出回で刺激を受けられた、印象に残っている回は？

んーやい、ポペップ、モジャモジャ、ヨーチワなど、影響を受けて自分も色々と登場させてみたのですが、上記のインパクトには中々及ばなかったのがなんとも言えんだりします。いや、でも！ うちの子が一番かわいい 皆そう

お好きなエピソードは？

第17話「ネンさえる、ゆえにヘボあり」がやはり印象、残っています そはやえいとすら思えるほど面白いです 他には第33話「ハミガキしようぜ 牛肉、ミソッパ！」も好きです。どこまで話が転がっちゃうのかハラハラしました。

―― お好きなキャラクターは？

あれ？ なんでおいとん、わらってるのー？」のJFOは余りに衝撃的でしばらく心から離れませんでした。あと、メギャの書の唐突感とかすこい好きです 名前のインパクトも。

【担当回での見どころコメント】

第2話「ネン屋対ホキャ、バンス」

自分がコンテを読んで感じた衝撃を鮮度そのままでお届けです

第6話「激走！ナキャバトルレース」

後の21話で本格登場する通称（ドット処理）が試しに使われています。

第13話「ジョリボロリ」

イケケイ、シのダンス作画は、前期EDのびゃーを描いた作画さんです。

第21話「時をハクるヒコヒコ」

WORNING!の土星パパアはレトロゲームに倣って顔がセル（スプライト）で体がBG描きになっております。ドット処理で見えませんか！

第31話「インネジクタス」

スゴスゴインダーネジをとにかく格好良くさす！ と決めていました

第38話「12体そろったらエライ事、なった」

これまで自分コンテで発したキャラが全員出てる と思います

第44話「劇場版ヘボット！ こ ナ それ？」

彗星が落ちた爆発で胡の表面が波立ちます 撮影さん スゴイ

第49話「さよならヘボット」

飛び回るダブレネ、の背景作画、担当した作画さんからのメッセージがあるので是非コマ送りでご覧ください。

当初はどんな作品だとお聞きになられてましたか？
おもちゃが原作のキャッチアイストのアメと聞いておりました

最初、手掛ける際の「ヘボット！」の印象は？
コンテ、演出ともに、他の作品にはない楽しみがあると感じていました。いろいろなことを試させて頂いたり、他作品ではやいろいろなこと挑戦してみたりとワクワク

第1話の演出担当でしたが、テイストを作り上げるあたり、監督とはどのようなお話をされましたか？
テイストを作り上げたのは主に石平さんですし私はそれを壊さないようにつつ自分の色を入れられればと思い作業してました。石平さんとは各現場でお会いしたときは良く世間話を…おりました笑

ちなみに石平監督の印象は？
大一好き（愛の告白）※第30話「忘れられないの、JKペケット参照
ゴホン（咳払い）…… です。

全50話を終えられていかがですか？
1年という長期シリーズを第1話から関わらせて頂いたということもあり感慨深いものはありますし私の中でヘボットは永久不滅です

この作品に関わったことで意義はありましたか？
色々なことに挑戦でき、そのすべてを暖かく受け止めて下さった石平さんや現場スタッフの皆様に心から感謝感激雨あられしつつ、「ヘボット！」を通じて一皮剥けられた気がしております

コンテを描かかれるにあたり、注力された点や、監督から提示されたルール、ご自身で決められたルールはありますか？
ヘボットに関しては本当に自分がやりたいことをやらせていただきましたし監督されたルールは作品上のおまじないごとくらい外は特になく自分ルールは上記の通り、自分で気持ちの赴くまま、書かせていただきました

モブキャラの多い作品ですが、ギャグを画的にも盛り上げる方向で考えられたのでしょうか
盛り上げるという意図もありつつ、脊髄反射的に「おもしろそ～だな！」でやってしまうこともあったような…ハハハすみません…

【担当回での見どころコメント】
第1話「ヘボットとつまんで展示」
頭に「？」を浮かべてください
第9話「ヘボットは赤ちゃんパブ」
親子愛
第16話「キケン！ボキャ美のターン」
腹黒ボキャ美、メロメロ
第23話「ねらわれたネジ魂」
すこし真面目な回、珍しく
第30話「忘れられないの」
JKペケット誕生回
第45話「ギザギザ・ザ・ネジ山」
ザバ～～ン
雑で申し訳ありません

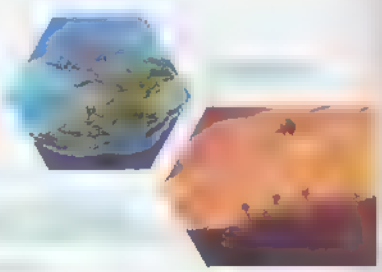
他の方のコンテ演出回で刺激を受けられた、印象に残っている回は？
全体通して刺激は受け続けておりましたヒヒ

お好きなエピソードは？
ギザギザ・ザ・ネジ山です

お好きなキャラクターは？
JKペケット。

美術・撮影の現場から

突き抜けるような青空、どこまでに続きそうな土手の夕焼け、楽しげな街、妖しげな宿、8ビットゲームのようなトット、理解不能なエフェクト　ヘボット！のそうした世界観をビジュアルにしている美術、撮影の要の四人にコメントをいただきました！



最初作品に関わられる際に最初に抱かれた印象は？
全体の大まかなストーリーを知らなかったので、子供向けの単なるギャグアニメだと思ってました

作品が終了後、印象に変化はありましたか？
もちろんですが我々は監督から言われるままに背景作業をしたらエフェクトも、参加させて貰ってる感じでまさか第1話のオープニングの回収がこんな形できれるとは思ってませんでした

最初にどのような作品だとご説明がありましたか？
確か監督は、9歳児の男の子がターゲットの作品と言われましたし個人的にはヘボットのノリは吉本新喜劇だと思いました。

美術を製作するにあたりどのような指示があ

子供向けなのでデザイン的な美術が求められると思ってましたら通常のネジ山はリアルなBGもデザイン的なキャラクターも変わらずにも対応できるくらいのほどと言われました。

部分でしょうか？
メインのネジが島や、自然物の多い部分のオープニングは担当しました

監督のイメージと美術設定の井さんの作り上げた世界観がすばらしかったのでそれ、真っ青かって洋風と和風、近代的な建物等が混在した通常のアニメではタブーとされるような位置関係を楽しんで描いてました。

土星や月は実際あるモノなので多少リアル、描いて地獄の使いにデザイン的な要素を重視、こその違和感が面白かったりします

インスマ兵は色の使い分けで監督からのディレクションが一番多かったシーンでした通常監督のディレクションはあまりなくてこちらで（拘りすぎかなりあった感じでしたね。

ご自身でうまくいったと思われるもの、特に

後期ED（「社会のルール」BiSH）の寂しげな夕方は、物語を暗示する感じが出せてよかったと思います。
注目してほしいのは第44話「劇場版オープニング！って、ナニそれ？」C195の階段シーンでこれも夕景ですが撮影さんそれを足してくださったので凄く印象的でキャラの良さもあり、思わずウルウルしてしまいました。

全体作品に関わられる際に最初に抱かれた印象は？

P/作業は　本当、何も想像できる。まま作業致しました。やっと第1話が完成になり、とりあえずテンションが高い作品たと思いました。

作品が終了後、印象に変化はありましたか？

お数が進むでか、色々出るシ、ンな部分とギャグ感かとても良く　ストシのまとめか素晴らしいと思いました。

最初にとのような作品たとご説明がありましたか？

子供向け　おもちゃから作るオリジナル作品だとお聞きしております。

美術を製作するにあたりとのような指示かありましたか？

一応、日曜朝7時放送の子供向けギャグアニメ、すのこ　全体的、は明るくはじけたくなるとのことでした

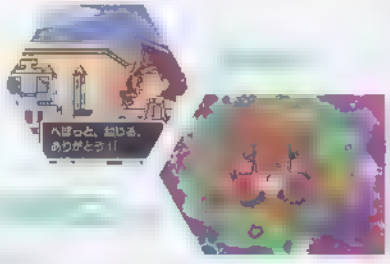
高さんか手かけられた背景は具体的にとの部分でしょうか？

ネ次元空間と次元ネシ関連をメインで作業致しました。

ネシか島やネシ屋はとのようなイメージで製作されましたか？

口さんか作　た本体ネシ島とネシ屋を参考、　全体の雰囲気を合わせる感シで　た

例えはネジルとヘボットの部屋の場合は監督のイメージと設定の川井さんが描いた絵川口さんが作成した外観ポートを基にして作業しました。



代表作● BLEACH、　　VALKYRIE DRIVE

作品に関わられる際に最初に抱かれた印象は？

僕自身なアシスタントシ　スで撮影監督をするのかれが　たのと、1年間という長期タイトルということもあり　不安はありましたか　子供向けのキ　ヴアニメと、つこさて、ろんなことができそうたと楽しみ、しました

作品か終了後、印象に変化はありましたか？

子供向けのアニメというだけなく　このネタ知　るこか変なことや　るけとなんかのパロディかもと、大人が見ても楽しいものになっているなあと思いました。ただ、中にはマニアックなものもあり、なかなか難解なアニメ、なとも思いました

ノイン、合フィルタ　作をはじめ質感を足シた　古、映画、見えるよう、色を板シた　ノイスを足したり、昔のゲームを再現したり　ネシやキャラや目を赤くやらせ押しかせる巨大生物を増殖したり　某映画のワンや野星　某口ボトアニメのエフェクト作成と多岐にわたりました。その際に撮影監修の宋さんをはじめ、多くの撮影スタッフにアドバイスをいただき、大変感謝しています

た点は？

この作品、関　は　ン的な部分の統合はもちろん考えましたか　とちらかと、ンイカトト、面白くなっていれはよしと、う思いかあり　あまりイメ　ンの統合と、部分は考えくませんてしたかカトこと1話数ごとの各巻か激しのイメ　の統合はあきらめました

気をつけくた点と　ころは日常パトはできるだけわかりやすく、ンンスな部分はあより子供向けのアニメというこさを意識しなよう、ていたというシ、ンかな後はエフクトに関て画面か暴れ、見えるよう強めに色を出ていたとです

バナトのオフです

作品に関わられる際に最初に抱かれた印象は？

最近あんまり関わることのない1年ものだったので、大丈夫かなという心配がありましたね。監督のコンテを初めて見た時、さらにその心配度が上がった覚えがあります　笑。

作品が終了後、印象に変化はありましたか？

やれたな　という感じですかね。あと、無駄に映画やゲームの豆知識が増えた気がします　笑。

撮影という仕事は現在のアニメーションにおいて作画以外の多くの部分を担っております宋さんか手かけられた具体的なお仕事はとのようなものでしょう？

自やは立場上「監修」たので、正直本編は撮影監督の　瀬さん、任くてクなするとかなり楽でしたの、この質問は瀬さんの答えでよろしいかと。たたネタ的なものではいろいろアドバイスしたりましたね

あと本番後のいわゆる「ミニコ　ナ」は、基本ノープランで撮影のみでやっていたので、アンコールとかけて1年乗り越えたそで　笑。そちらは本編のギャグ感とネタを盛り込みつつなんとか退屈させない30秒にするため、頭を抱えてました

撮影はアニメーションのイメージ統合の要たと思いますか　通年作品として気を付けられた点は？

基本忠実、ですね。近年のアニメ作品はキャ、ら、ら盛り込すことか多。てすかできるだけそのは避け、作画のよさと五白さを生かつ　ないかあ　ても悪、普味な画面、は絶対　ないとこころで、

上、も書きまたか自やはあくまで「監修の立場たので、画点れ、関　は瀬さん、任する時　全体を通　の作品作りとしてこのことを話をしてましたね

特に注目してほしい処理はありますか？

ここは川瀬さんの答えでいいのかなと（笑）。ゲームの話数とかかなり撮影で盛り込んでまけ　ちょくちょくネタと　、せてきた後半にネジルの戦闘シーンなどは撮影監督の川瀬さんのセンスかみ、ろ盛り込まれてるので、違うヘボットが楽しめたと思います　つ、てよれは　1　もも回見直シくたされはと本編の素材で撮影シてるんかな　ちら、とた目に作くすの　笑

音響監督

小林克良

トリ ティサウンド代表。代表作は「銀魂」シリーズ、「宇宙兄弟」シリーズ、劇場版「名探偵コナン」シリーズ、「おぼっちゃまくん」など

くぼそのまりこ

劇団民藝に所属した後、トリ ティサウンドに勤務。賢者の弟子を名乗る賢者 で音響監督 、 多数の 演出 「 」 音響監督 色演出作への幅広い

絶対入れたかった声

作品を作るにあたって、監督からどんな説明がありましたか？

小林　物語の展開の説明は特になかったですね。そういった部分は収録中、監督と話し合いながらでしたね。

くぼその　演技をつける側としては、毎回泣きたいくらいでした（笑）。最初にキャラクターの説明とかがあれば、また違ったディレクションもあったんですけど……。ヴィーテだけは私も本当にびっくりしてしまいました（笑）。

キャスティングは監督の指定ですか？

くぼその　私が推薦させていただきました　タイタ ック で ロ スを吹き替えていた声、洋画で洗練されたあの声が「ヘボット！」にしても他の作品にしても、キーパーソンの声として必要だと思ったんです。ただ、最初はヴィ テ姫役の日野由利加さんもこの作品の世界観に入るのに戸惑っていましたね。

小林　第1話を今見返すとヴィーテ姫の演技はまた戸惑いがありましたね「この若いキャラクタ を演じるのか、どうして私なんだろう？」っていう「キャラクターに寄せる」という作業は外画の吹き替えには 切ないですからね。

くぼその　最初に日野さん、次に新しい風としてイロ ーマン役の横島亘さんも提案させていただきました　アニメってどうしても音がガチャガチャするので、男性と女性とひとりずつしっかりした声がほしかったんです。

小林　メインキャラクタ のキャストが決定してから、周りのキャストをおもしろくて個性のある人で固めようって 人で話したんですよ。それというのも、若い子たちはギャグ作品を演じる機会が減ってきているからなんです　ギャグって現場で「こうたよ」って指示するものではなくて、その演者さんが生まれ持った感性で演じるもの、センスなんですよね。我々はガイドラインを与えることは出来ても、中身の芝居に関してはどうこう言えるものじゃないから。

くぼその　それで周りをベテランで固めて、体で覚えてもらおうと

まかぶキャストからは、ご親しさんが人気だったようです

くぼその　（笑）。ばっつぁん 辻さん もけっこう悩んでましたね。しかもそれが持ち役のケロ ーマンじゃなくて、兼役のギノさんで悩むっていう（笑）。

小林　「ギノ」のイントネ ションがわからないと。正しいイントネ ションに到達するまでけっこうテイク重ねましたね。なんでかっていうと、録音演出のくぼそのも標準語が分からない（笑）。鹿児島たもんね。そもそも「ヘボット！」の場合はどれが標準語なんだろう、っていうのは役者さんとだいぶキャ チホールしましたね。監督はあいまいだったんだけど「これでいいんじゃね？」みたいな。

方言と言えば　チギルが茨城弁、なる ンがあいま たね

くぼその　監督から「とにかく前野さんは呼んでほしい」って言われていたんですよね。なんでだろうって思ったんですけど、台本を見てチギルのセリフが茨城弁だったので納得しました（笑）。サプライズがすごく大好きな監督なので

ほかに監督からのオーダーはありましたか？

くぼその　ナグリ役の能登麻美子さんは監督からでしたね　それから藤井ゆきよさんとかもそうです

小林　井上和彦さんは監督じゃないの？

くぼその　違うんですよ。

小林　え!?　違ったんだ

くぼその　日野さんと横島さんが外画からのトンであるならば、アニメのドンは井上さんですよね。なので、これはしっかりまとまるなって思いました

MCネジー役の手塚さんはどういった経緯だったんですか？

くぼその　アニメよりもおもちゃが先行して発売されるということで、とにかくヘボットとMCネノ役をすぐに決めないといけなくて。オ ディションをする時間の余裕もなかったんですよね。しかも、

緒にお仕事をしたことのある信頼のある人しかキャスティングしたくなくて。それで以前「トライフクルクル」で手塚さんの演技を聞いていたんですけど、すごく絶叫系の演技が上手だったのを覚えていました。それからは監督にも有無を言わせず「MCネノーは手塚ヒロミチです」って言いましたね（笑　ネノルとモエカストリオとポキャ美はオ ディションを2日かけてやりました　キャスティングの際に、監督と意見が一致していた部分があって、「なるべく若手を使って、この作品で育成していこう」と。結果的に大変なことになっていますけど（笑）。たくさんお仕事はされてますが、井澤さん、手塚さん、山岡さんもまだ若手といえるであろうと。山岡さんも トライフクルクル ブレイブヒーローとご一緒していて、安心感がありますね。

小林　僕は井澤詩織さんのことは トライフクルクル」で知っていたので、安心してましたね。「確かに若手だけどこういうところはできる」といった予測もできていたので　そういった部分では、田村奈央さんと仕事をしたのは初めてだったので未知数でしたね。

くぼその　オ ディションの時、田村さんが1番目だったんですか、声を聞いて監督がいきなり「この子だな」って。他のオーディション終わってないよ！ っていう（笑）　もちろん 通り聴いてみて「やっぱり一番目の人」ってことで田村さんに決まりましたね

兼役もいろいろ

兼役の多い作品でしたね

くぼその　特に井上さんは本役のネジ王がよく登場しますし、せっかく来ていただいていますからね（笑）。本役が多い方に兼役を振らないと、またそのキャラクタ がひょっこりと登場したときにその一言だけのためにお願いしないといけなくなってしまうので……。音響あるあるですね（笑）

小林　なにげなく出てきたキャラクターが実は重要で、後々よく登場するっていうこともありますからね。兼役の振り方は慎重にしたいよね（笑）

くぼその　他にも内田岳志さんや新祐樹さん内田夕夜さんにも兼役を振ってましたね、みなさん器用にいろんな引き出しを披露してくれるので、安心しておまかせできました。

内田夕夜さんはマントライ ヒーブチ マンの両方演じていますからね

くぼその　あとはマカロ も！ 台本にマカロニて入っていたんですよね　監督が入れたがるんです（笑）。

メインキャラクタ と兼役が同 人物みたな裏設定て キャスティ を監督からお願いされ とはありま たか？

音に関してはおもちゃ箱みたいな方が、絶対に子供は喜んでくれますから。「伝える」っていうことが仕事なんですよね（小林）

くぼその　いえ、それはあまりなかったです。あえて挙げるとしたら、ブルートとユートですね　女性で兼役は新井里美さんも多かったですけど、藤井さんも多かったですね。

小林　彼女と仕事したの初めてだったけど「若いのにおもしろい子だね」って監督に言った気がしますいろんなキャラクタの演技かできそうだなって思いました

ミュージカル回もありましたね

くぼその　ありましたね。第42話のネンだけボイズを演じる方々に、台本に合わせて歌のデモも送りました。他にミュージカルだと、たかはし智秋さんと新井里美さんの回　あの曲はアトリブです（笑）

小林　しかも、たかはしさんが収録に来られなくて、抜き取りだったよね（笑）。その時のディレクションも何もしてなかったよね

くぼその　そうでしたね。「おねがいしまーす！キュー（収録の合図）」って（笑）。逆にこちらから何か言ったら混乱しちゃいますからね　しかも答えもないですし　あるとしたら監督の中だけだと思うので、ほとんど監督に頼ってしまいました。

小林　ミュージカル回は本当にアバウトで良かったね。音楽の話をすると、音楽をある程度こちらで作ってしまってから、歌ってもらう方法もありましたが、結局おまかせのアトリブになって　後から音楽を編集するのか大変でしたね（笑）。監督に聞いたら、「合わなくても雰囲気で作っていいよ」って言われたので安心しました　真面目にアカペラで前もってメロディを作って、ピアノとかガイドメロで合わせたほうが良いのかなって思ったら、全然そうじゃなくても良かったみたいだったので（笑）　でも完成した映像を見ると、全然合っていないのにおもしろいんですよね。そこを真面目にやらないのかヘボットなんだなって思いました　ネンだけボイズのときも実はメロディは作っていて、それに合わせて歌ってもらっていたんですが諸般の事情で使えなくなり　BGMの中にリズムだけのものがあったので、ある程度テンポが合っているものを切り貼りして、それからピッチが合うように……ということをエンジニアさんにやっていただきました

音楽の話で何か監督からオーダーはありましたか

小林　オーダー表のメニューは僕が作りました。それを監督にチェックしていただいて　2クールを想定して50曲くらいですね。少し多いんですけど、ギャグ作品なので1曲の尺は短くてもいいから、バラエティに富んだ音楽が欲しいってメニューには書きました

いろんなバリエーションの音楽がありましたか、どのようなオーダーをされたんでしょうか？

小林　まずは定番のキャラミュージックですよね　例えば、ホキャノマンスのテーマとか、ホキャ美のテーマとか　それから作品のテーマソングのアレンジもありました　監督からは最初に使ったシリアスな感じの戦闘シーンをお願いされていました。そして、心情的な部分を表現した音楽も必要で。それから、第26話以降はBGMを増やす話もあったはずなんですけど、いつの間にかなくなっていましたね（笑）　実際に作曲の方がこの作品の世界観をしっかり表現した音楽を作ってくれてるんです。すごく世界とマッチしていたし、テーマ曲もはっちりキャラクターになっていましたからね。あとは、音楽ってギターやベースといったたくさんの楽器の音で作られているんですけど、ひとつひとつバラバラでいたきました　それで曲のバリエーションも増えた感じがありますね

では、同じ曲でも細かい部分で違っているのですか？

小林　ありますね。この作品ってセリフのテンポもすごく速いじゃないですか　よくやっていたのは、リズムをなくしてメロディだけにするんですよね。そうするとセリフが聞こえやすくなるし、一瞬のギャグを聞かせるために、ギターみたいなうるさい音をカットしています　セリフと音楽のどちらを優先するのかって言われたら、音楽のボリュームを下げざるを得ないんですよ　でも下げちゃうとみんなの聞いている環境音以外聞こえなくなってしまいますから。だったら全部に音楽があったほうが良いかなって（笑）

選曲はどのようにされてたんでしょうか？

小林　実は細かくやっています。ダビングする前にセリフと音楽をセレクトしたものを監督に事前にデータで送っていました　でも特にダメ出しがなかったので、10話くらいまでは送っていたんですけど、それ以降はこちらでセレクトしていました。

逆に音楽セレクトをもらうパターンもありますしね

小林　「音楽がこうなるんだったら絵もこうなるよね」みたいなことを監督も言ってましたね。僕は選曲するのが早いんですよね。時間が経ってから聴きかえすといろんな部分に手を焼きたくなちゃうので（笑）　さっさと選曲して4、5日経ってからプレイバックして手直しをしていました　アフレコしてからダビングまで3、4週間くらい間があるんですけど、アフレコ後にすぐ選曲してしまうから逆にダビングのときに「どんな話だったっけ？」ってなってましたね（笑）

キッズ向けの作品ということで、曲の付け方で工夫されたところはありますか

小林　あんまり意識はしてないんですけど、おもちゃ箱みたいな方か、絶対に子供は喜んでくれますからね　特にギャグ作品っていうこともありますし今は昔と違ってアニメは録画されていて、「ここは」って思ったタイミングで聞きかえすことができるじゃないですか。でも、我々にとって「伝える」っていうことが仕事なんですよね。本来だったら絶対に聞こえない音とか、オンエアで最新話を見ている人に　瞬でも引っかかってくれたほうがおもしろいし、無駄なことかもしれませんがしっかり音を入れています

印象的なエピソード

印象的な「ここはトトキンタローを」願します

小林　第31話の「インネンクタス」ですね。あの話こそヘボットのギャクですよね　実は僕はゲームをやらないので、内容についていってないんですけど（笑）　内容がわからなくて完全にアウェーだったからこそ覚えているし逆に印象に残っています。キャクタと、現場で内田岳志さんにお願いしたユートです　実は最初は女性の声優さんをキャスティングしていたんです　たけど収録していてピンとこなかったというか、セリフ自体は少ないんだけど、一言が効くキャクタなんですよね「これはおじさんでやったほうが良いのかも」って、内田さんにお願いする形になりました。

くぼその　キャクターとフエールの地味な友情が芽生える回が好きですね。あのふたりのキャスティングをした自分を褒めてます（笑）。最初に決まったのはフエール役の松重さんで。実は別役のオーディションに来てくれていて、その役は別の方で決まったのですが、その時に「この子はきっと映える」と思っていました　ギャクターの水中さんも『ブレイブビーツ』で以前お仕事をしたことがあったので、スキルも大丈夫だろうと思いました。最初はふたりとも似たような声だったので、水中さんに太目な声でお願いしますって小林さんと相談してディレクションしました

終わってみて思うとどんな作品でしたか

小林　初めてこの作品のPVを打ち合わせで見たときに「これはすごい作品だ！」と思ったのを覚えています。同時に、大変だけどおもしろくなるはずとも思いましたね　今第1話を再び見てもおもしろいですからね　作ってる中の人から言うのもおかしいですけど（笑）　この作品ってもう一回見たときに、新しい発見があっていろいろ楽しめるんですよね

くぼその　監督から「ものすごい数のキャクターが出てくるから覚悟してね」って言われました（笑）兼役を上手に使わないと現場が大変なことになるし、それで一度気を引き締めましたね。それから、小林さんという大先輩がいるのであれば、いろんな技術を盗めるものは盗んでやろうと思っていました。私、劇団にいたときは大滝秀治さんの教えを請うているんです　大滝さんの「思えば出る。セリフは思っていないと出ない。相手が思ってないと思うのであれば自分も言わなくていい」っていう教えがあるんですよね。でも、この教えとまったく違うことをやっているようで、最初はすごくディレクションに戸惑ってました　それで悩んでいたときに小林さんが「このアニメ業界で『ヘボット！』さえちゃんとできれば、どんな作品が来ても怖くない」って言ってくれたんですよね。確かにこの作品さえ出来たら、シリアスもできるし、もっとコミカルな作品もできるんですよね。そういう支えがあってなんとか1年出来ました。でも、終わってみると悔しさしかないですね。もっとやれたな、って。でも、今底辺なのであれば、上がっていくしかないですから　次の作品へとどんどん上がっていって、スキルも上げていきたいって初めて思えた作品でした。演者のみなさんも1年間本当に頑張ってくれました！　話そうと思ったら、いくらでも出てきます（笑）。

小林　俺たちの話だけで1冊いけそう（笑）

無敵でしょ!

始まりの者・岡香織さん

開発した試作ヘボットのエンジンによって、宇宙をネジれさせてしまった始まりの者であり「私じゃありません！」のエース・オカの中の人、岡香織さん。その実体は、DXヘボット!をはじめ、ヘボットシリーズのおもちゃを開発した、真の始まりの者。ヘボット！開発秘話を聞いちゃいました

――ヘボットはどのように生まれたんでしょうか

バンダイ発、玩具発のオリジナルを作りたいというのがありました　レースホビーものとか色々検討しましたが、男の子と一緒に成長するコミュニケーションロボットがいいんじゃないかと社内の意見が出まして　言葉遊びでロボットを成長させて楽しむものとしてスタートしました　その時点から「ネジ」っていうキーワードがありまして、ボンコツでヘボいロボットが成長していくってのが面白いんじゃないか、っていう企画でしたね

――なぜネジがキーワードなんですか？

「アタマのネジが外れてる」みたいな表現がありますよね。足りないネジを探してる、みたいにするとボンコツロボットの雰囲気が出るのかなと　いっぱいネジがあって、それを付け替えることで成長していくのが面白いのかなと思ってましたね

――なるほど、遊びが想像できますね。ヘボットという名前は？

それはもう企画してすぐです　ヘボいロボットだからヘボット（笑）

――まんまでしたね。デザイン面はどうでしたか？

最初の最初は、かっこいい系のビジュアルで「サイボーグ・ロボット」っていう感じで　もしくは、ちょっとメルンとした、未来的なデザイン系統も考えていました。愛着が持てるデザインにしていこうということでブラッシュアップして、今の形になりました。

――バックパックを背負ってるスタイルはどうしてですか？

これはですね、本当にきちきちに詰まっているんです、中身が。スピーカーや音声ユニットも入っているので、これ以上は絶対に小さくならないんです　逆にバックパックを背負わない形にすると、1.3倍くらいヘボットが大きくなって、すごいデブのロボットになってしまうんですよ　それは嫌なので、こういうデザインになりました　実際、過去に作った試作はすごく大きくて……。手足やエトボキャボットを差すジョイントが6つあるんですけど、角度で止まるようにするために板バネが入ってるんですね。すると、これだけスペースを取らなきゃいけない、とかいろいろとルールがありまして。

――すごい、ちゃんと止まりますね

きっちりポーズング！　45度に止まるっていうのがこだわり玩具です（笑）。他に「光る、鳴る」を絶対やりたかったので、LEDが付いているのもこだわりポイント。

――ペケットではLEDの色が増えてますよね

ボディの金型が流用できてるんですよ。なのでその分、お金がかけられてます（笑）。中身も、ほぼ一緒のものが入ってて、プログラムだけ変えてます

――そう、意味でも弟ですね　ヘボインとペケットの中身が同じなのはなぜですか？

これは理由を考えなくちゃ（笑）。

――ユニットが一緒だからでしょうか？

そうです（笑）。ヘボネジをメインで認識するって決まっているので、同じなんです

――ネジ魂はどういうコンセプトなんですか？

当初の企画では、赤外線通信が入っていて、バトルして負けるとネジ魂が飛び出る形を考えてたんです。でも実装すると、小学生には高すぎる値段になってしまって　外れる機能だけが残りました　笑　ちなみに目の周りが黒いのも、赤外線の受光部が黒だと目立たないからなんです

――あ、ペケットがグレーなのは

そうなんです　目の幅とかも全部赤外線ユニットを計算してデザインしてたので、ペケットではその制約がないんですよ。

――ヘボ、ペケときて、3号ロボがなぜネジだったんでしょう？

これ、最初からファイナンスで決めてたんです。光る、鳴るネジをやりたいと。ただ、サイズとか何も言ってないので　こういうものたとはとなても想像してなかったと思いますね

――現在のものに固まられたタイミングは？

放送が始まってからです。企画書を随時、シナリオ会議のときお持ちして「これを考えました」っていう話をさせていただいて　笑、どんどん打ち込んでいったという感じで　トーテムポールっぽいフォルムにはしたくて、とにかくズガーンと刺さるのがいいなって（笑）。インパクトがあるものにしたいと。

――それなスコスコのノーマルネジは理由があるんですか？

それはですね、何て言えばいいんだろう？　正直に言うと、ファイナンスは考えていたんですけど、スゴスゴのレアリティみたいなところまでアタマがちゃんと回ってなかったみたいな　…。「あ、マズイ」って　笑。

――ええ!?　気を取り直して、音声についてはどういう感じで決められたんですか？

玩具のスピーカーって、あまりスペックが高くないので、低い声の方だとちょっと聞こえづらいんですよね　それにお子さんって、男性の低い声はあまり得意じゃないこともあり　それらを踏まえて、意見を出せていただきました

――スコスコインターフォンは、男性の声も考えられてたと聞きましたが

私のほうから「たかはし智秋さんにしてほしい」って話をさせていただきました。オーディションに行って、その場で聞かせていただいたんですが、キャラクター性も抜群だったので、私の中では一択でした。智秋さんも、最初はちゃんと、と言ったら変ですけど、普通にしゃべったりもしていたんですが「もっと変な感じに」ってリクエストさせていただいて（笑）。高田純次さんみたいなことを言うキャラだといいな、と。

――なるほど　腑に落ちました　エトボキャボットはどういう流れでしたか？

ヘボットと合体する、などういうデザインがいいかを考えて、キャラクターに落とし込んでいきましたね。

――干支モチーフなのはなぜですか？

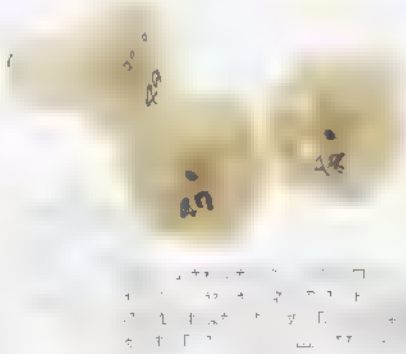
アイデアは、いろいろ書きだしたんですよ。けれど、他の商品で使われているなどのかぶりは避けたかったので、そうするとあまり選択肢がなくて。例えば楽器だと、どうしても女の子っぽい雰囲気になってきますし。男の子がしっかりと買ってくれそうなのは、動物がしっかり入っている干支かなと。昆虫だと、フォルムが似ちゃうんですよね。全部6本足ですし

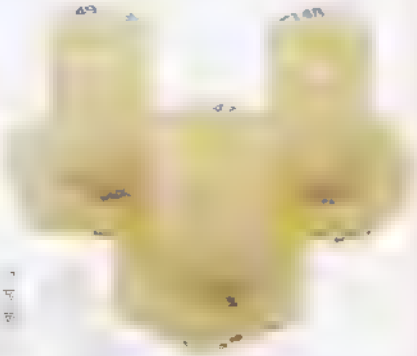
ギャグの生まれた背景

――ボキャネジのギャグはどう作られたんでしょうか？

とにかく言葉をいっぱい書き出しました。最初に名称だけバーっと考えて、ネジの効果を考えて、その後にワードを作っていった感じですね　1個につき30語くらい出して、それから選定しました。

――全部岡さんが考えられたんですか？





そうですね　コンボの歌詞とか題名とかは１人で作ってたんですね　ワ　トのキ　ワ　トはお笑いの放送作家さんにも協力いただいて一緒に出していたたいて、そこから私か組み合わせて決めていきました

ベケットで２本になりましたが、どうしてでしょう？

２号機だからやっぱり４本使わなきゃいけないんじゃない？　とか考えたんですか、４つは大変たそ、と。ネジたくさんないと楽しめないですし。それで２本にしちゃお　と

そそそそそ２本た　なぜなせでしょうか？

丸＿角四角かいいな、組み合わせで変わるのかいいなと。属性も、企画当初はもっといろいろ練ってたんです。丸は自然界から生まれるネジだからリーフモチーフで、一角は工場で作られているネジだからスチームパンクっぽいものにしようとか、四角は古代のネジであるとか　たたそこまでやると、ちょっとややこしすぎたんでデザインたけ残した感じですね

コンセプトを決められる、あたって、基準はありましたか？

ほとんど脳みそから出てきたという感じなので理由があまりなくて……だから「なぜでしょう？！」って聞かれると「何でコレにしたんでしょうね？」って私も聞きたいです。例えば、男のエルドフトは、私か大学生の頃に遊んでいた男友達の口癖か「エルドフト」だったんですよ

えっ!?（笑）

ホント意味が分からなくて。「世の男たちってずっとエルドフトを求めてるのかな？」って。あとは金玉だし（笑）ちょうどいいかなと。そういう、「何か言ってたな～」みたいな記憶か、１人で集中してるときにダーっと出てくるんですよね。それをメモして組み合わせて作っているっていう　ばっと出てきたものをストックして、「これはタマタマて使えるな」みたいな。ちゃんとした考えで作られてる人に申し訳ない（笑）。面白いだろうと思ってやってはいるんですけど、聞かれると恥かしいですね。でも、ネノカケはすこく考えてます　タマタマ×トキトキはノワノワになっていく、みたいな「これはひらめいたぞ！」って。

ネジのボイスやギャグの歌はどんな感じで作られたんですか？

「あたらまえ体操」などを手がけられている音楽制作会社、OFFICE H GUCHIさんに作っていただきました　スタジオに４日間くらいず　っと入って、ニュアンスや、ネジの言い方とか全部チェックしてました　ネンワ　トや歌詞を渡して、言葉のイメ　ンにあわせて、曲と歌を作っていただいてます

制作の裏側で

岡さんと言えば「視聴者、と　には始まり」と言えばエース・オカですね

あれは監督の悪ふざけたと思うんですよね（笑）。ノナリオ会議のときに、誰かがエース・オカっていうのをネタで書いたんですよね。それを私がやるとは誰も思ってなかったんですけど、いつの間にかやることになり、とんどんセリフか増えていったっていう。最初、たた名前が使われる感じかなってのん気に構えていたら、「やりますよ」って監督に急に言われて「私、たたの会社員なのに何言ってるんだ!?」って（笑）

クレジット表記上、やってます把握はしておりません！

思ってなかったですね　最後の50話て一言何かしらあったくらいで　まあそれくらいなら記念にやってもいいかなって（笑）　たふん本当に　言くらいだったのが、コンテが来るたびに、アレ？　って。話が違う（笑）。少しでも盛り上がって話題になれば、と思っていたので全然いいんですけど、私か出ることでファンの方にいやな気持ちにさせたら……というのだけが心配でした。キャラ設定が来たときはびっくりしました「かわいく描いておいてください」って言ったら、本当にかわいく描いてくださったので佐野さんには頭が上がらないなと。見た目250%くらいかわいくなっていたので（笑）

印象的な出来事はありましたか？

スイスの件ですね　監督に「私は告白しないといけないことがあります。……これはノーマルなネノです　って、えっ　てなって「しゃあそれもネタにするしかないね」ってことで救済していただいたカンジで。大体いつもこんな感じです（笑）。

いつもですか（笑　他，は何を？

一番言い辛かったのは後半のＩト６体がネノだけになったとき　実は３週くらい言えなかったんですああ、どうしようって思って。社内でも何とかして出せな、かってすっとやってたんですけと、いい加減、言わなきゃ　と思って「実はネノだけになりました」って　登場順もリクエストさせていたたいて、全部それどおりにしていただけたのに、出なかったっていうのが、罪を背負ってますね。あと、コロコロ、ヤミヤミ、キラキラも「言わなきゃならないことがあります」って言った系ですね（笑）

ボキャバトルがアニメで表現されましたが、もともとどんなイメージでしたか？

私の脳みそにしかなかったものを監督が絵にして下さって、感動しました　最初、簡単なラフみたいなものを出させていたたいて説明したんですか、その通りになっているところか、それ以上のものになっていました！

アニメ化されて、どう感じられましたか？

このわけのわからないおもちゃたちをよく咀嚼してくれたな、と　なぜこのコンボなのかとか、せんぜん突っ込まずに受け入れてくださったのでありがたかったです

印象に残っているお話はありますか？

第１話のボキャバトルのときに、ヘボットが自分でボキャバトルモードのスイッチを切り替える、あのシーンかすこく好きです「そうなの、スイ　チを変えないとボキャバトルモ　トにはならないの！」って。そういう細かいところも入れていただいて、ありがたいなぁと。あと、第１話のＡパート終わりに塔輪からプロレスラーみたいなのがにょきにょきっと出てくるのがあるんですけと、それかすごい好き！　っていう話を監督にしたことがあるんですね　そしたら最終話で、エース・オカかそれを手に持ってたんです（笑）　たふん監督はその　言を覚えてたんたなぁと思って　本当に何気なく言った、私の好きなシーンだったんですよね。

岡 香織

ホーイズトイ事業部企画第二チームチーフ

3DS用ゲ　ム DUEL LOVE 恋する乙女は勝利の女神を企画　開発

第１話の伏線が最終話で回収ですね（笑）

伏線だったのかわからないですけど（笑）。コンテのときからあのノーンか好きで、忘れられないですね

印象に残っているキャラクター　は？

絶対ヘボットとネノルです。ヘボットは長らく作っていたので思い入れが違いますね。結構細かいことをやりましたし　後ろのスピ　カ　のマ　クをHEBOにしたりとか。もっとがっつりHEBOって刻印したかったんですけと、「それやると割れるからダメ」って言われて（笑）。しょんぼり。

監督が「岡さんが　DUEL LOVE」のクリエイタ　たちに後から私って　そ　と見　言ってくれればネタに出来たのに！」と言ってましたよ

それは言わないですよね。「岡香織と申します。「DUEL LOVE」という乙女ゲーを作っておりました」みたいな（笑）。いや素晴らしいゲームですので是非……売ってるところは稀かもしれませんが是非買ってくださいませ　いろいろ考えていいものが生み出せたらなと思ってるんですが、売り上げには結びつかないこともあり……涙、涙（笑）

作り手さんの悩みどころですよね

ちゃんと届けたいと思いますけとね　でもファンブックを買ってくださる方はきっと　家に１台ないしは２台はヘボットを持ってると思いますので安心してお宅訪問できるなと（笑）。「はい、何台持ってますか？」って

視聴者の方、メ　セ　ジはありますか

楽しんでいただいて本当にありがとうございますと、お礼を伝えたいのと、もっと早く好きになってくれてもよかったのに（笑）

一同（笑）

「もっ生産が追いつかない」みたいになりたかった！

爆発的に売れるコンテンツ　文化する　を書きたいとかはないんですか？

続編は、番組の都合もあると思うんですが、おもちゃとしては、私の勝手な妄想としては、どんどん出せるといいなとは思っていました　会社がそれを許すかは別問題ですか　できたらいいなとは思ってます、した、す！

岡山宏之

アニメーション プロデューサー

牧野公翔

聖戦のケルベロス 竜刻のファタリテ ア
[illegible]

手に取ってもらえるか

読者の方 向[illegible]すか タイトル
ヒロイ スのプロ サ では具体的にはどのような違いがあるのでしょうか？

岡山 役割的には、僕がビジネスの基本的なところからアニメーションのプロデュースを担当してまして、牧野さんにはアニメーションの制作をお任せするという分担です

そもそも ヘボット [illegible]よような企画だったのでしょう？

岡山 最初は何にもないところから始めました。バンダイの玩具ありきで。おもちゃの機能をどう取り込んだら子供が楽しんで見られるのか そこから試行錯誤がありました 子供が見て楽しめて、おもちゃの魅力を最大限に引き出せるものにしたいとは思っていました それを前提に当初の企画書から、監督、バンダイの方含めてブラッシュアップしていきました。メーテレで、日曜の朝枠で、完全に子供向けで。多数おもちゃがある中で、どうやったら ヘボット！」を手に取ってもらえるか。それが根底にありました。

例えばシリアス方面のストーリーもあったと思いますが

牧野 ありましたね。構成案を作っていくなかで、2クール目はシリアスで、3クール目は感動できる話というのはありました 終わってみたら全編ギャグでしたが

最後の方はシリアスでしたね

牧野 そこはちゃんと見せようと思ったところですね シナリオの話をしているなかで変わってきて、最終的には落とし込めたと思っています

監督としては最終章かあれば間はどのように[illegible]そ さると思[illegible]たりではないですか

岡山 間の部分は、監督だけではなく脚本家のみなさんもアイディアを出してくれて。当初シリーズ構成になかったキャラクタ がいっぱい出ましたよね 全50話で色んなキャラクターを出しましたが、1年という長いシリ スではありますが、よくこんなにキャラクタ を出せたなと セリフのあるキャラもいれば

牧野 言しかないキャラも出ていますからね

岡山 それでもデザインだったりでインパクトがあって、「ああ、いたね」と思い出せる濃いキャラクターがたくさん作れたと思っています

牧野 役者さんも兼役で当初メインだった方が別の役でまたメインになっているとか それは監督の思惑だったのかと

そもそも石平監督と冨岡さんという組み合わ[illegible]な [illegible]さ[illegible]などのようなそのた [illegible]の[illegible]っ

[illegible] そこの決定に僕は関わっていないんですが、僕の上司とブリッジの代表の大橋さんの間で話があって決まったと聞いています。最初聞いた時に「すごい面子だな」とワクワクしました たいぶ前に冨岡さんとお仕事をしたことがあって、石平監督は ヘボット！」をやる前から「FAIRY TAIL」などのすごいキャリアを知っていましたから 気後れせずにどうやったら仕事を1年間やっていけるだろうかと考えていました。おふたりとも百戦錬磨で、僕なんかが何か言ってもその上をいくアイディアか出てくるのではないかとか、どういう話になるんだろうとかそんな期待がありましたね

監督からどのようなご[illegible]とい[illegible]そのかありましたか？

牧野 僕らも正解かわかりませんでした 笑

岡山 毎週毎週打合せしながら「そう思っているんだ」と。ただ、僕が最初にお話ししたのは、小学生男児、8、9歳のみを狙って下さいということでした。あのニチアサの枠で男児だけでは視聴率がとかつらいということはありましたが、大人女子とか中高生男子を狙いに行くとブレてしまう 何もないところからタ ゲットを広げてしまうと監督が見せたいものとか、おもちゃの見せ方がブレてしまうと思っていました。監督はいろいろ気を使ってくださって、大人の女性や中高生も取り込まないととおっしゃっていたんですか、時間のない中、企画意図を考えて制作していく上では、おもちゃを手にとってくれるのは8、9歳の男児なのでそこにのみ刺さるように作ってくださいと。それが視聴率に出ていたと思っています 結果的にはいい数字とは言えなかったんですが、その中でも小学生男児の視聴率は高かったですね そこはブレずに作れたし、小学生もついてきてくれました 本当はプロデ サーとしてはもっと視聴者の層を広げないといけないとは思いますが 結局何のために作ったの？ という風にはしたくなかったんです。監督もキャリアのある方なので、いろ ろなら出しを持っていて、大人向けにも作れてしまう中で、「いやそうじゃなくて、もっと子供にわかりやすく」と意見を戦わせたりもしました。監督と僕とで子供向けの考え方の違いもあって、深夜V編している時に牧野さんを挟んで、「その演出は理解できないなぁ」とかありました。

牧野 3本に1本はありましたね。

[illegible] 僕が「これは子供にはわかりません」というと、監督が「そうじゃないんだ、今はわからなくても、2年後3年後に ヘボット！ のあれはこういう意味だったんだとわかればいいんだ」という気持ちで作られていたり。8、9歳ピンポイントというところから派生していって監督もいろいろ考えてくださって。僕の方でも「それはありかな」と思ったり。

刺激しあえる現場

制作を進められるなかで監督それぞれ[illegible]刺激をつけてくるスタ ンスなどは行われたのでしょう？

牧野 鈴木（勇士）さんや辻橋 綾佳）さんの回、第6話、第7話ですね。あれをご覧になった後で、監督が「やられた」と。「こんな風にしてくるなら俺もやってやろう」とおっしゃってました。今回は演出に若手を起用して刺激にしようと思っていました。自分にないものを面白いと思われる方なので、その辺は刺激を受けて、ニケタ話数から広がっていったのではないかと

辻橋さんたちにお声がけされた理由は？

牧野 若手とベテランの[illegible]通りで作ってみようと思っていました。若手の勢いとベテランの経験の両方の持ち味を出せればいいと考えていました

若手が見事に花開いたと

牧野 そう思っております。

岡山 僕も1年間見てきて、辻橋さんは 番若くて、演出経験も一番浅いですよね。

牧野 そうですね。今回の若手は演出経験1、2年でベテランさんだと60歳くらいですから。

[illegible] その辻橋さんを最終回の演出に起用したのはレベルアップしてきたのを監督が1年間見てきて任せたんだなぁと それだけ信頼を得られたんだと思います 自分にない物を面白いと捉えられる方なので、刺激を受けられたんですね

牧野　ンテチェックの度に大笑いが聞こえてくるある意味監督の自由性とバンダイナムコピクチャズの作品性で現場が100%に近い形で活かされたのかなと。

ギャグがお得意だからの起用ではなかったと
牧野　最初は　たくそういう発想はありませんでした　監督、なにそれ状態　でした大人かしらと思っていて、それは作画さんやほかの方でもそうですね
關山　正直前半は監督に振り回されっぱなしで、監督にオ　タ　しないといけない立場だったんですが、監督のしたいことやシリーズ構成の冨岡さんのしたいことが見えてきたのがチギルとペケットが出てきたあたりだったんです　兄弟が出てきたところで、子供も共感できるなと思いました　兄弟は子供にとって　番身近なコミュニティですから。それを出して行けたのが作品にとってもプラスで、いい意味で転がっていったと思います
牧野　ナグノも出てきて幅が広がりましたね。
關山　後半、兄弟、家族が出てくることで人間関係がわかりやすくなって、前半と同じようなネタをやったとしても、緩和されるというか見やすくなっていると思って作っていました

チギル役の前野　智昭）さんは監督のご指名　たと伺　ています
　冨岡さんかセノフを書かれて、それを監督がイメ　ジして、そのなかで監督か前野さんか良いと思われたのでしょう　今回キャスティングに関しても監督の色か色濃く出ているかなと思っていてキャスティングに関してはほぼお任せしていました

クリエイティブの幅

放送中の社内　社外の反応　よ　かもでしたか？
牧野　演出家さんがイキイキしていて。監督が「絶対こうた」という方ではなかったんです　個人個人の意見を集約する方たったので、100人なら100人の色を出してくれというなかで、それに感化された作画さんか、作画さんしかわからないことをいろいろやりだしたり。いい意味でテンション高くみなさん現場にかかわってくださったと思っています
「「ヘボット！」だったらすぐやります」というお声も多かったんです　いいスタノフさんに恵まれたと思っています

「ヘボット！」の革新性はどこにあったと思いますか？
　原作のある作品たと、原作のルールかあって、その下に監督の演出のルールかあるという状況で、各話の演出さん、脚本家さんたちはいろいろなルールに縛られるんです　今回は、普通おもちゃか壊れるとかやってはいけないんですか、バンタイさんも面白くなるならいいですよと言ってくださって、監督も「アイディアをたくさんちょうだいよ」という方で　おそらく　回もタメ出しした　とかなかったんじゃないかな？　「こういうことはやりません」ということが一回もありませんでした。いろんなアイディアを集約した中でああしようこうしようと監督の中でうまく積み上げてフィルムにしていたイメージがあります　アニメ　タ　さんも演出家さんも脚本家さんも自分の意見が通しやすい反面、ずっとアイディアを出し続けないといけない。その部分が関わったスタノフのレベルアノしたところだと思います。アノレコを見ていてもキャストにかかるプレノシャ　はかなり大きかったと思います　ヘアアンはノフノフで演じられてましたが、新人は最初は緊張していたと思いますし、まじめな回もあればおふざけ回もあって、そのなかでとれだけ役の幅を広げていいのかわからないと思うんです。で、監督に聞くと「やっちゃっていいよ」と言うし（笑）そういうなかでみなさん1年間苦悩して向き合っていたのではないかと。それは1年間通して関わった演出家さん、原画さん、作監さんも同じだったんじゃないかな。1年間アイディアを出し続けるのは大変だったと思います　たそれによって、クノエイティブの底力といいますか、幅といいますかが広がったんじゃないかな。ヘホット　をやることでよかったこと、培ったものはそういうことではないでしょうか。

ビジネスが構築できれば、帰ってくる可能性も

放送か終わった後の反応はいかがでしたか？
關山　オールナイトイベントでは、遅めの時間にも関わらずたくさんご来場くださって　みなさん一度とは言わず何度もご覧になっていると思うんですが、裏で聞いていると爆笑していらっしゃる。正直感謝しかありませんか、そういう反応に僕も驚いていますし、すごくうれしかったです。ただ8、9歳の男児にもっと受けてほしかったという複雑な気分も少しあります。

みなさん、わたし　ているた　すか　お好きなエピソードとキャフクターは誰でしょう
　チギルとペケットか出てきた時にすんなり見られるというか　兄弟が出てきたことで安心して、落ち着いて見られるなと　これは視聴者にもそう受け取ってもらえるのではないかと思っていました　あそこから「ヘボット！」の作風も少し変わるくらい大きな転換点でした　ですから好きなキャフクタ　はチギルとペケット。好きな話数は第24話「兄×弟」です。
牧野　僕は第4話「ヘボ流・ネジタネの育て方！」です。宇宙に行く話ですが、なぜか最後地底にいる。で、魚が出てくるんですか、あの話が全50話の中で一番笑ったんです　あの魚はうちの制作が築地まで行って写真を撮らせていただいたんです。そういうこともあって個人的に気に入っています。もちろん作品的な面白さもあるんですか、現場のエピソードか作品に反映されたことも面白かったですね　キャフクタ　的にはケキアソトフ　インか好きでした声も渋く感激でした！　もう最高です！　女子高生Verのケキアン面白すぎです！　あとはホキャリマンスも特にケロリーマンが好きです　アフレコを拝見してても、お二方か面白く、わさと合わせないようにされているんですね　ボキャノ　マンスか登場する回はたくさんあるんですか、どれも面白くて。僕もネンルとペケットと言いたいんですか　笑。
關山　オールナイトイベントの時、みなさん「叫ぶマン」で笑っていらっしゃって。ああいうのがお好きなんだなと印象かあります　タイミングにもよると思うんですか

当初の想定とは異なって高い年齢のファンが付きましたが、そういう方に向けての映像展開は考えられたりしないのでしょうか？
　もし作るとしたら監督とよく話さないといけないですし、対象年齢をあげた瞬間に「ヘボット！」じゃなくなってしまう気かするんです　それでも「ヘボット！」じゃなくていいんじゃないかと割り切って、子供向けにヒアオフムを作っても、買えないし、買わないですよね。なかなか考えにくいですね。

やは　8歳　9歳の　コアより外な　　つ　とてすね
　そのコアを維持したまま、大人向けの作品を作るとなると、これまで1年間やってきたものの根幹を作り替えないとできないと思います　なにがOKでなにかNGか誰も判断できなくなってしまう求められているものはわかるんですか、それを商品に落とし込むのは難しいですね。本当に強い要望があれは作ってみたい気持ちもあります

劇場版とかはいかがでしょうか？
關山　それはありですね。チャンスがあれば。子供も見に来てくれますし　そこで大人も　緒に見てくたさればそれか　番いいですね

ネット配信でのミニシリーズとかはいかがでしょう
關山　それもありですね。
牧野　子供に向けた配信というのを現場的にも残しておきたいですね。
　劇場版やネット配信であれば、ヘボ　トの延長線上で作れますから。

具体的　はどうすれば続編か作れるんで　とうか？
關山　そうですね……。クラウドファウンディングか　番実現性か高いのでしょうか　なかなか難しいですね　ビノネス的にどうするかというところかちゃんと構築できれはない話ではないと思いますこれたけDVD BOXも買っていただけてますし、そこにお客さんがいる以上なにかお届けしたいですし、チャンスもあると思うんですか　最初におもちゃかあって　それに対してのア　メーションたったわけで、じゃあおもちゃを置いてけぼりにしてアニメたけ作るとなると何でもありになってしまうなにか新キャフなりの新しいおもちゃかあればいいんですか　そのおもちゃをノ　クに劇場なのか配信なのかの余地はあると思います

10年後くらいに高額商品か発売されればそのタイミ　クの復活もあり得ますね
　そうですね。受注商品なら高額でも買ってくださるでしょうし。10年後なら現在10歳の子供たちも20歳前後でお小遣いに余裕もあるでしょうし

なかなかすぐには難しそうですね
關山　ただオリジナルの強みで、終わりがあるわけではないので、ビノネスモデルか成立すれば帰ってくる可能性はあります。

忘れられれば　　か帰　ってくるとか、つ楽しでしょうか？
關山　忘れてても帰ってきますよ（笑）。今頃かよ！というタイミングて　でもそれか　ヘホット！　らしいと思います（笑）。オリジナルですから、僕らか終わりと言わない限り終わらないんです。作れるチャンスとビジネスモデルか構築できれば、いつでも帰ってきます

監督の自由性とバンダイナムコピクチャーズの作品性で
現場が100%に近い形で活かされました（牧野）

RE 0098 など

ヘボット！の企画を最初にご覧になった際の印象ならびにご感想は？

最初に企画書に触れたのは「ロボットと人間が一緒に生活している近未来」とあり、また単純、そしてシンプルな性格のキャラクターたちが思い浮かびました。ノイタミナ会議の場などで、おもちゃや派生商品にもマッチするような展開案が次々と出てきまして、デザインや色味などの確認があるのですが、それも可愛らしいなと思いましたし、楽しみながら意見させてもらいました。

ヘボット！」の番組企画時のコンセプトはどのようなものだったのでしょう？　またどのような作品を届けたいと思われていたでしょうか

日曜夕方7時という時間は、お子さんはもちろんのこと、若い世代、親世代、祖父母世代と幅広い年代の方々が、見てくださる可能性がある時間です。日曜あさいちで、誰もが「元気」になれて、誰もが「笑顔」になれる作品を届けたいと企画しました。

ヘボット！」の制作やコンセプトにあたってご提案、決められたことなどお聞かせください

オリジナルの作品でしたので、世に出るまでは、受け入れられるか、そうでないか正直分からずドキドキしながらでした。まずはお子さんが楽しめる作品、そして若い大人の方も一緒に楽しめる作品をと強く考えておりましたので、自身の基準で、そういう目線を持って携わるようにしていました。2017年8月に一般のお子さんがアフレコに挑戦したのですが、参加された皆さんが「ヘボット！　愛」にあふれていまして、我々も視聴者の方に直接お話を伺える機会はあまりないので、作って、本当に良かったなと大変嬉しく励まされました。

また、お笑い芸人「流れ星」のお二人にボット！」番組宣伝大使としてご就任いただきましたことも、ファンの皆さんも一緒に番組をとても楽しみにご覧いただいておりました。ご存知の通り、第25話で実際に劇中にご登場いただいたのですが、石平監督からは「相性バッチリ」とのコメントも。「流れ星」のキャラクター造形、作品のテイストなど、この上なくピッタリはまったなと印象深いです。

番組が終了した後、振り返って「ヘボット！」という作品への想いをお聞かせください。

まず毎週日曜夕方7時から、自分が観ていましたほとんど全員が成長していきます。愛らしいキャラクターたちが、毎週、勢い良く駆け抜けていくような作品が生まれて世に出て行く過程はとても貴重な経験でしたし、忘れられない作品となりました。

第1話をご覧になった際の感想と最終話までご覧になってからの感想、印象に変化はございましたか？　また放送終了後はいかがでしょう？

第1話については、どの作品も、どうしても説明的なものになると思います。オリジナル作品で、まったく初めて世に出るわけですから、お子さんに向けて「分かりやすいものを」と考えておりました。正直、申しますと最初のシーンは何度も見返しました（笑）。最終話までの構想はあったものの、どうつながるのか、多少不安がありました。話数を重ねるごとに、本筋が少しずつ明らかにされながらボキャバトル中心回、キャラクターを掘り下げる回など、雑多なおもちゃ箱のような感じでしたが、雑多な集まりの中でも共通していたのは「関わるすべてのスタッフから、ボット！」を楽しんで制作してくださいたこと。当初の不安は最後まで一つもなかったと言えます。最終話までたどり着けた時は、皆さんの「楽しもう！」という気持ちがより詰まったヘボットに成長していました。個人的にも本当に愛しい作品となりました。ご覧いただいた視聴者の皆さんにも制作陣の想いが伝わっていたのではないかと思っています。全50話を無事に世に出すことができて良かったなと思います。

本作で、お好きなエピソードはどれでしょう？

どれが好きなどは決められないならば、第4話「ヘボ流・ネジタネの育て方」です。キャストの皆さんがアフレコにも慣れ、各キャラクターの雰囲気や「ヘボット！の世界観」が固まってきたような気がしまして、手応えを感じました。冒頭のヘボットの歌が可愛いので耳に残ります。

― お好きなキャラクターを挙げるとしたら？

難しいですが、ヘボネネとコンビニのようか　第1話の初登場や、第16話「大ケンカ」など、彼らの絆が深まるシーンにはグッと来てしまいます。

メ～テレのプロデューサーとして、トライフクルーから本格的に本放送枠に関わられていますが、これまで手がけられてきた作品と比べて、「ヘボット！」はどういう作品だったでしょうか

トライフクルーとやったプロジェクトは作品のコンセプトが全く異なるので、直接的に比べることはできませんが、全く新しい作品として、過去の経験値を1回リセットする気持ちで取り組んだように思います。結果、唯一無二の「ヘボット！」というコンテンツがお茶の間に届けられたと個人的には考えております。

挑戦的かつ実験的な作品だったと思いますが、局側からストップをかけられたことはございますか？　また忘れられないエピソードなどございましたらお願いいたします

何でもアリな作品に思われていると思いますが、当然、テレビ放送をする上で、守るべきものがあり、「これは」というものは大丈夫かどうかの確認は（確かに多かったですね笑）。苦労したことのひとつとして、字幕の制作がありました。「ギャグ」や「語感」など「言葉遊び」が重要な作品でしたので、このワードが「漢字」か「カタカナ」か「ひらがな」かに非常に気を使いました。脚本、絵コンテ、作画や台本など段階を踏んで、表記が変わることもあり、最終的には石平監督からOKをいただくまで確認しました。すべてもれなく。

メ～テレ内での「ヘボット！」の評価、評判はいかがだったのでしょうか？

とにかく勢いのある作品だと。今回DVD-BOXの販売がこのような結果になったことは、実はかなり驚かれました。番組ホームページを担当した者が、自分で書いたイラストをこっそり見せてくれたり、ほかにも実は隠れファンを集めてこそこそ」など、関連グッズはどこで売っている？」などとこっそり連絡があったりしました。隠れファンが多かったようです。隠れなくても良いのですけどね笑。

1977年放送の「無敵超人ザンボット3」から40年間続いた放送枠が「ヘボット！」にて終了となります。本枠への感慨などございましたらお願いいたします。

諸先輩方が数多くのオリジナル作品を生んできた「土曜夕方枠」「ニチアサ枠」でした。それぞれの年代で、お子さんたちの印象に残るキャラクターやメロディーが生み出されて、それが大人になっても深く心に刻まれていて…と思うと、改めて、お子さん向けのアニメを放送することの重みを考えさせられます。「ヘボット！」の放送がどのようなものであったかは、今はまだ分からない気がします。「ヘボット！」のセリフの一節や曲のフレーズなどが数十年後、ふとどこかで聴けると嬉しいなと思います。「ヘボット！で干支を覚えた！」という方と、いつかどこかでお会いできるのでは、などと期待しています。

見よう！

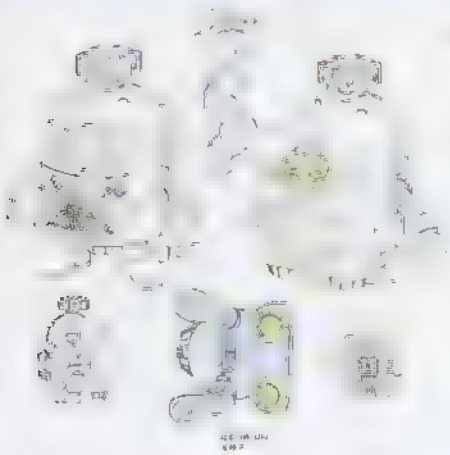
各種設定資料集

D

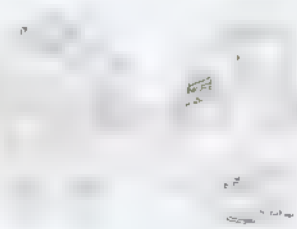
キャラクター設定

キャラクター紹介のページにかぶらない範囲で、設定だけあるものなどを一挙掲載。

ヘボット



赤ちゃん姿ヘボット



エプロン姿ヘボット

リュックロケット

ヘボグレートヘボ

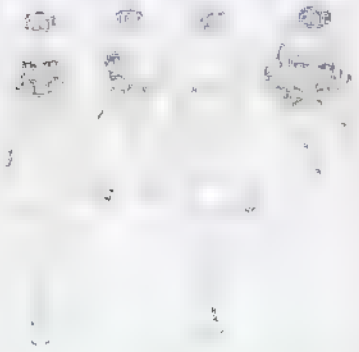
割烹着ヘボット

給食のおばさんヘボット

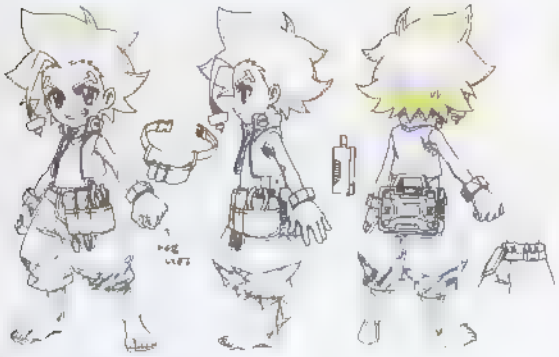
野球選手ヘボット

キラキラスターヘボット

ヘボスターリング捜査官



ネジルはだし



野球ユニフォームのネジル

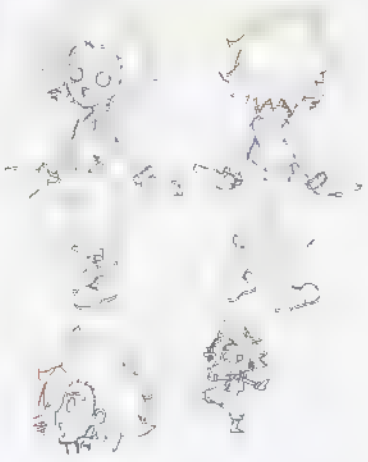
ペケット

チギル幼少期

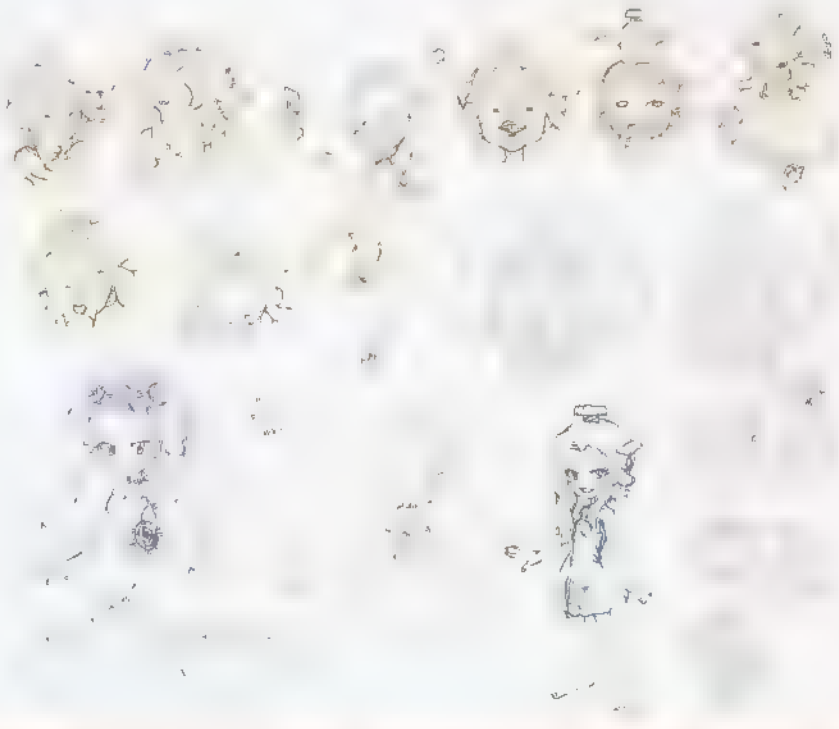
511才のネジル

ネホット

黒ネジル



ボキャ美



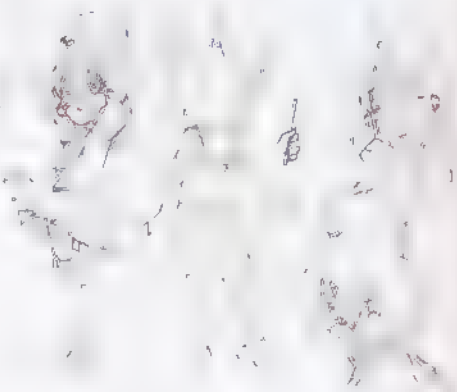
男子学生ネジル

JKケキアツドラゴン

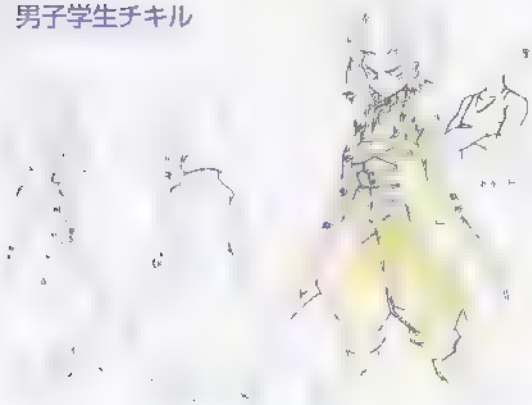
JKヘボット

JKペケット

JKフエール

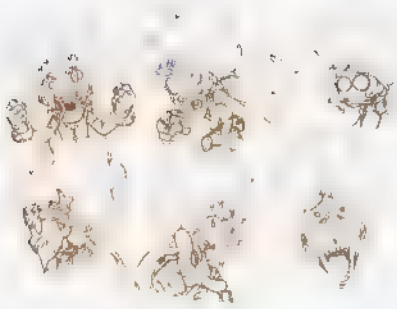


男子学生チキル

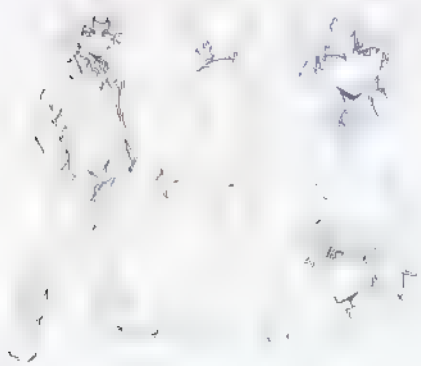


モエナイ

モエル



オールディス若い頃



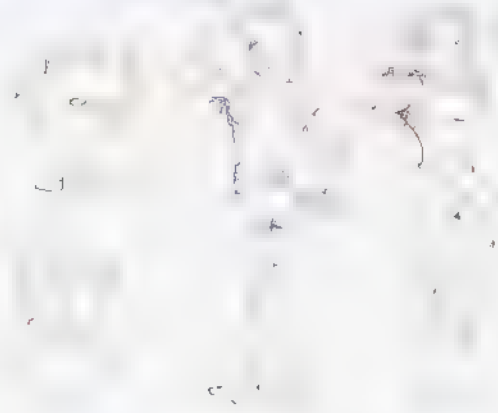
ヴィーテ姫

チビヴィーテ

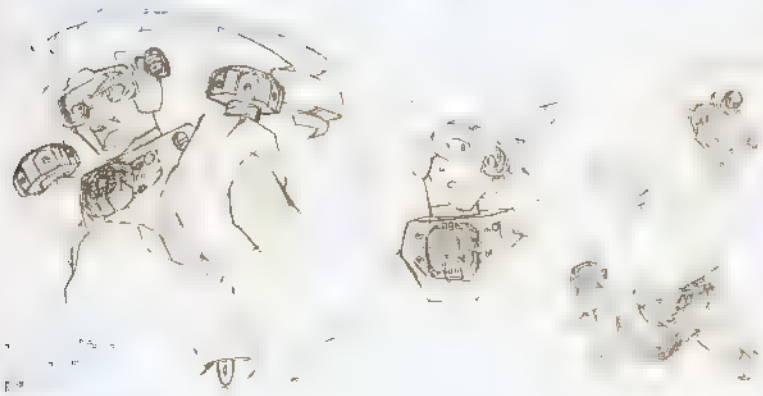
フィーネ(表情)

VTサルッキー

タンクトップ仮面

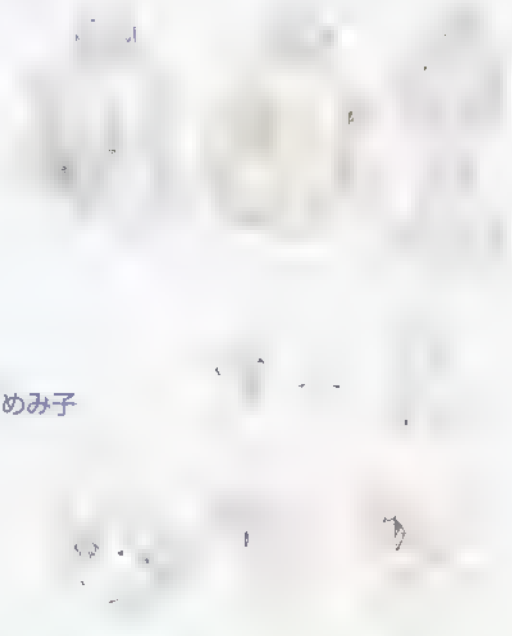


マントライバー

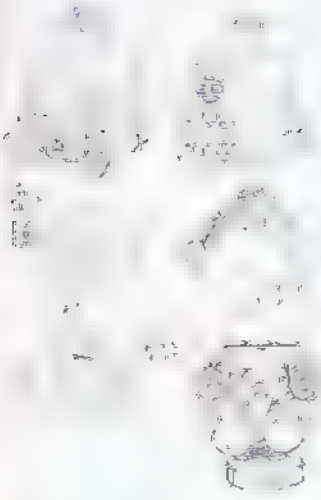


ネジキール卿

純正ヘボット



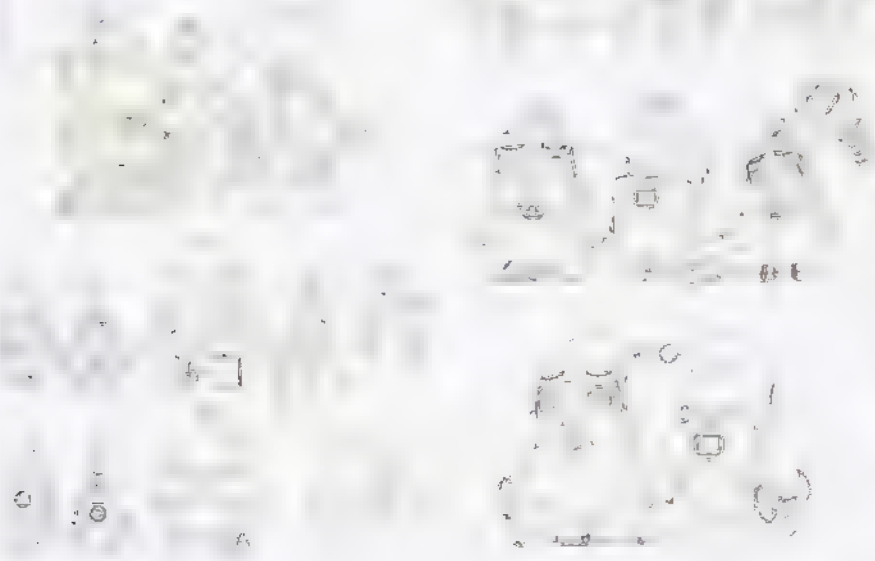
ソフビット



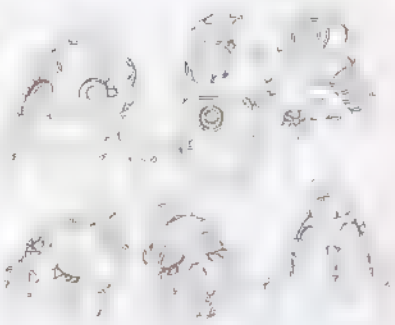
いもチンプリンス

めみ子

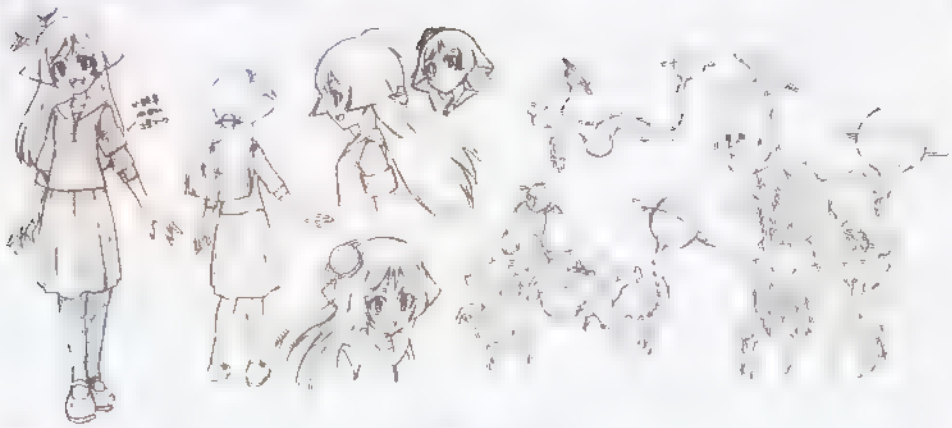
ホキャリーマンス



トゥル子



サートゥルヌス/土星バハア



春風ムラキ

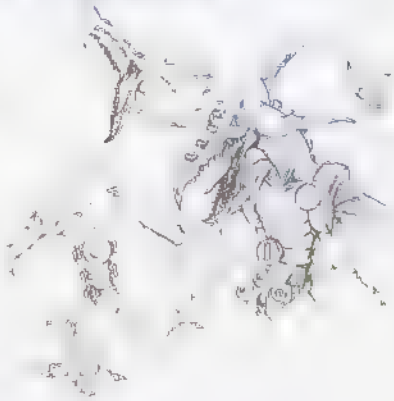
春風ヘイミ

黒ネコ魔女

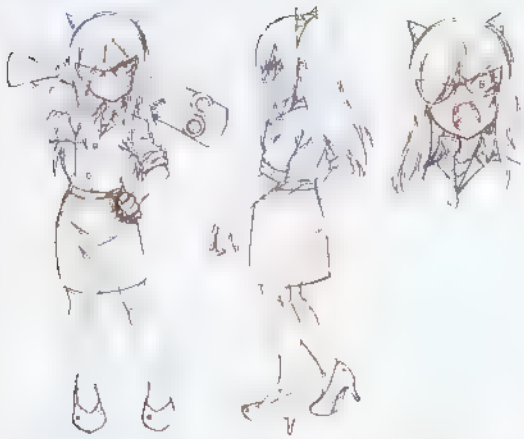
ネコ魔女

マッピラジャ

ネ人造人間10号

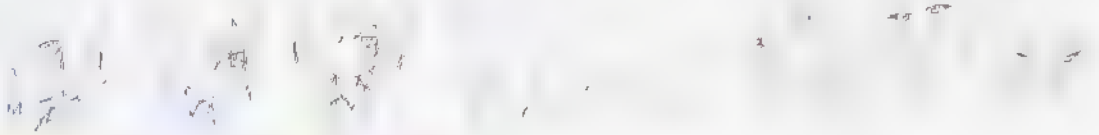


女教師ユーコ

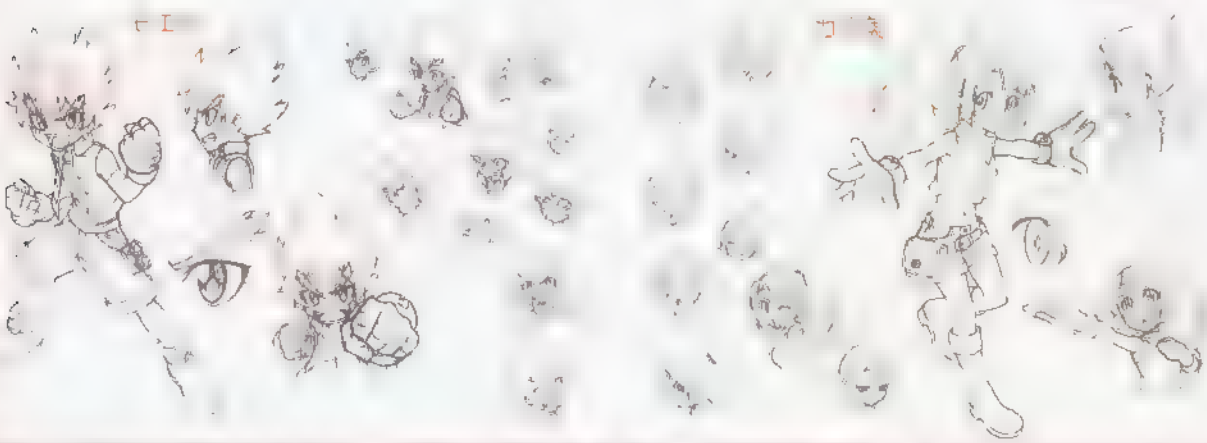


エース・オカ

ボキャメンテタ子



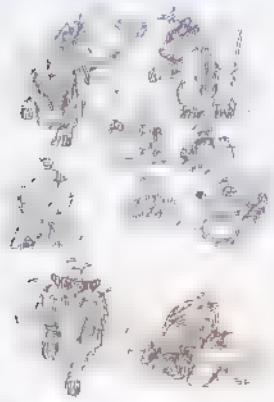
キャラクター初期案



エトボキャボット

こちらも紹介ページとかぶらない範囲で、設定書のあるものを一挙掲載。

カットビタイガー



スカイラビット

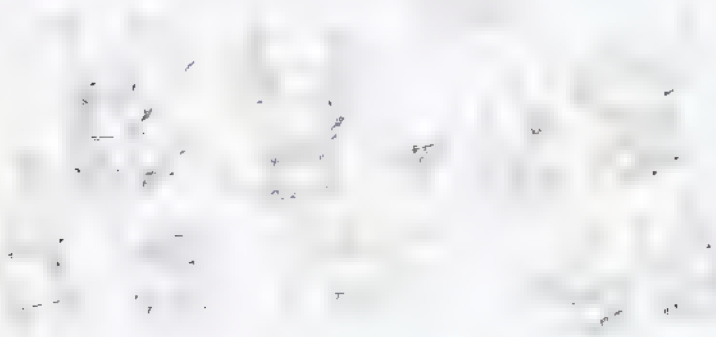
DJサルッキー

ダディボア

ゲキアツコラゴン

チャラブレッド

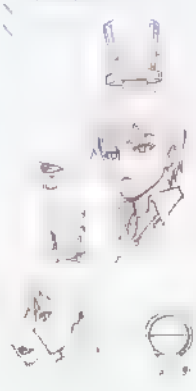
ボリトロケン



タカシープ

ネシタケホーイズ
チャラブレッド

ネシタケホ　イズ
ボリトロケン



ネシタケホーイズ
デンタウロス

ネシタケホーイズ
ゲキアツトラゴン

ネシタケホ　イズ
ダカシープ

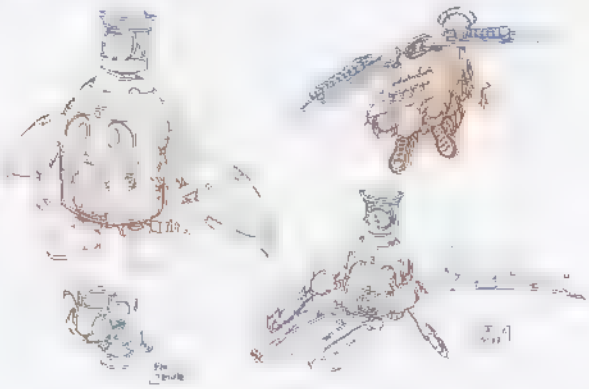
ネシタケホーイズ
ハッカネズミ

エトヘボ合体

ヘボットたちと合体することで、さらに魅力的になるエトボキャホットの資料をあるだけ掲載。

カットビヘボット

スカイヘボット



ヘボロール

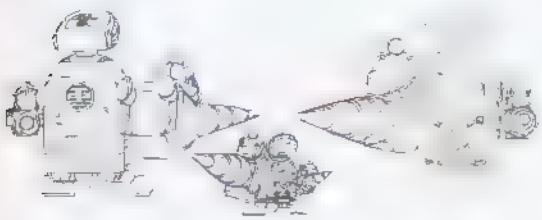
DJヘボット

ダディヘボ

ハッカヘボット

ゲキアツヘボット

ヘボタウロス



ホリトロヘボ

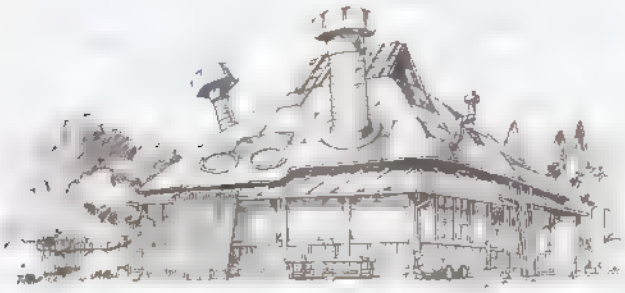
ヘボシープ

チャラヘボット

パーソナルエリア

キャラクターたちの普段住んでいる場所。気になる中身をここでしっかりチェック！

ネシ屋

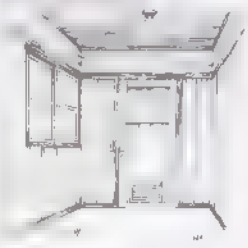


裏庭切り返し

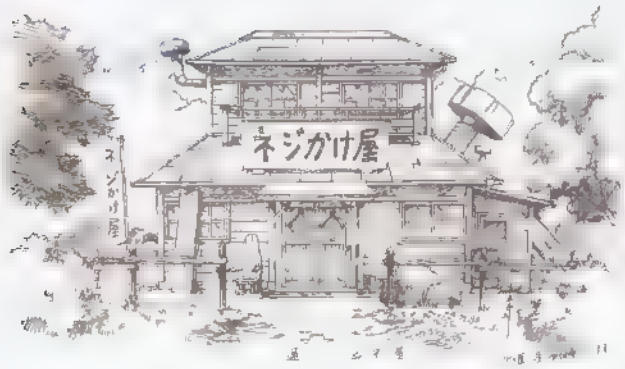
トイレ

洗面所

洗面所切り返し



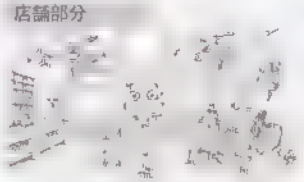
ネジかけ屋



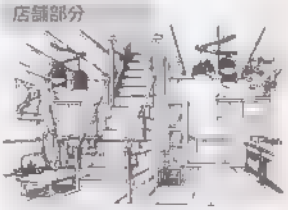
居間

居間切り返し

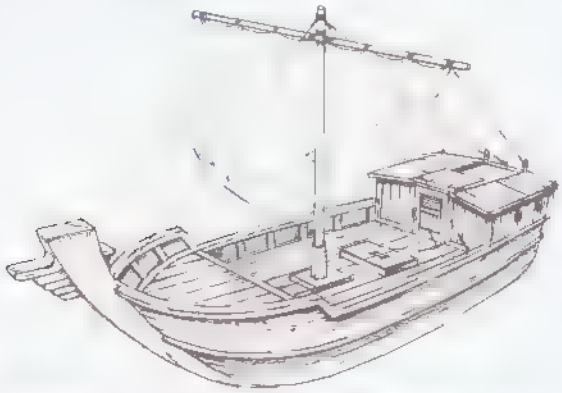
店舗部分



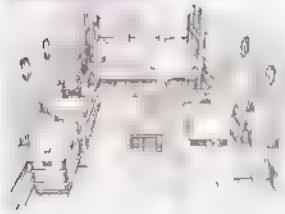
店舗部分



チギルの小型船



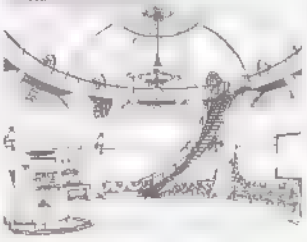
船室



船室切り返し

ホキャ美の家

内部



内部切り返し

モエカストリオの家

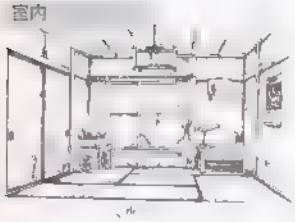
室内

トイレ

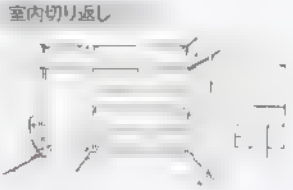
クラブもえかす

ボキャリーマンズのアパート

室内

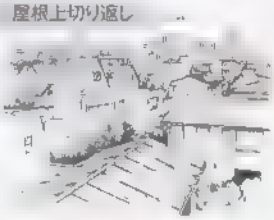


室内切り返し



屋根上

屋根上切り返し

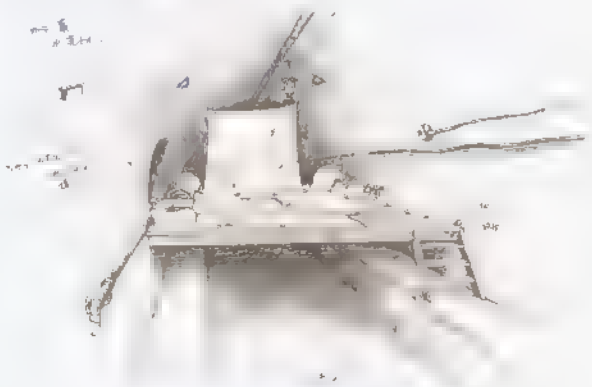


ネシキール卿の家

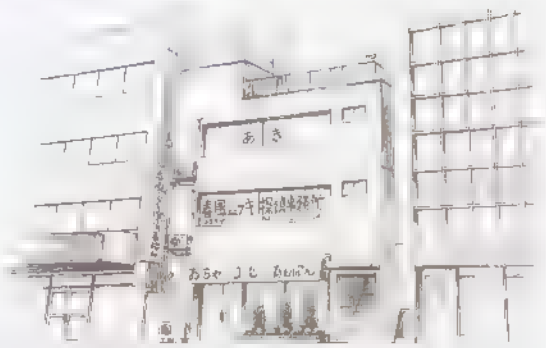
室内

室内

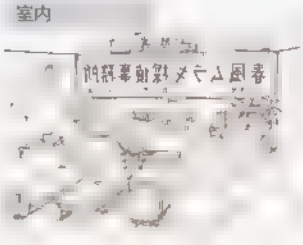
マントライバーの家



春風ムラキ探偵事務所



室内



室内切り返し

ネジが島 世界設定

ネジが島にある様々なランドマークや、島の外、地球外などの設定を紹介。

ネジ城

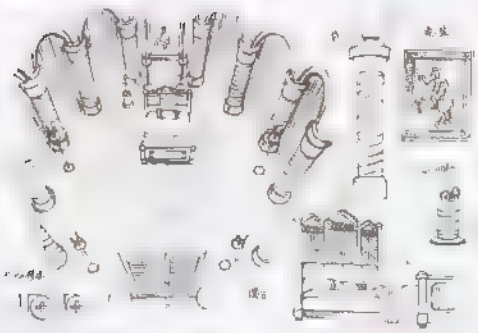
テラス

ネジスタジアム

王の間王座側

王の間トア側

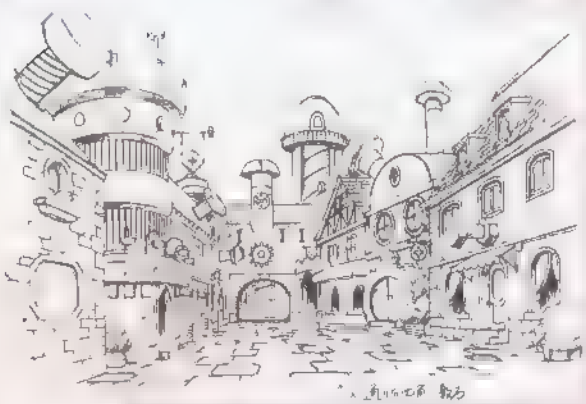
ネジルの部屋



海岸線

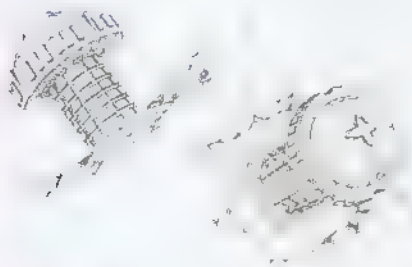
ネジ柱

城下町

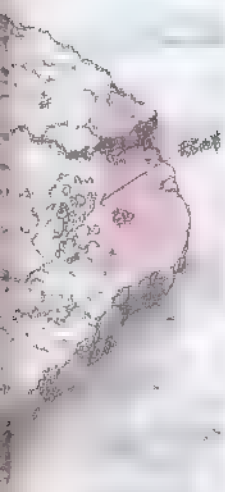


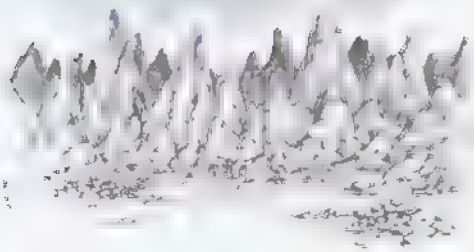
裁判所

コッドネシ

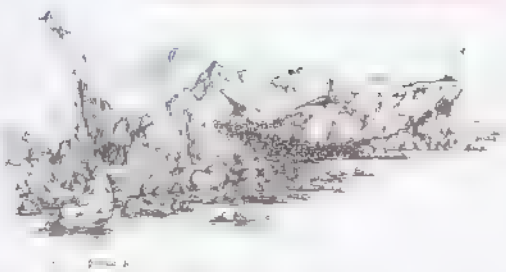


コッネジ界





インスマ浜



岩石群

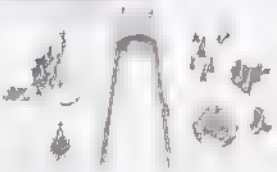
海岸

海岸バス停前

街中

地獄谷

地獄谷切り返し



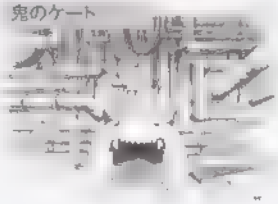
運河（郊外）

運河（街中）

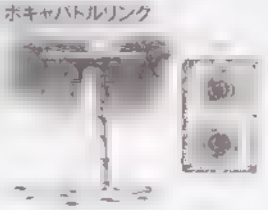
壁打ち地獄

拷問部屋

鬼のケート



ボキャバトルリング



偽浪漫亭

看板

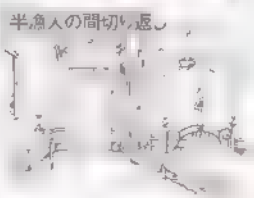
ロビーカウンター側

ロビー入り口側

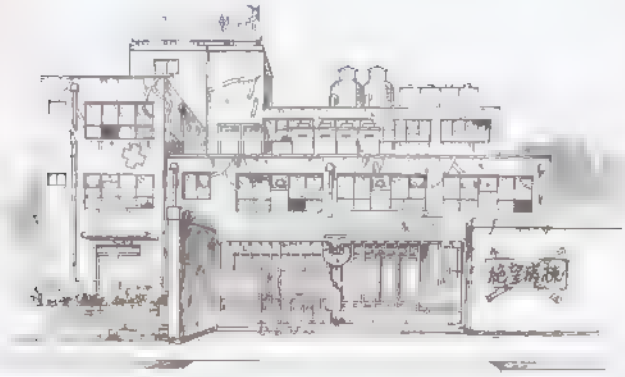
階段

半魚人の間

半魚人の間切り返し



コワコワット製作所

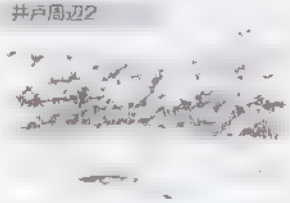


廊下

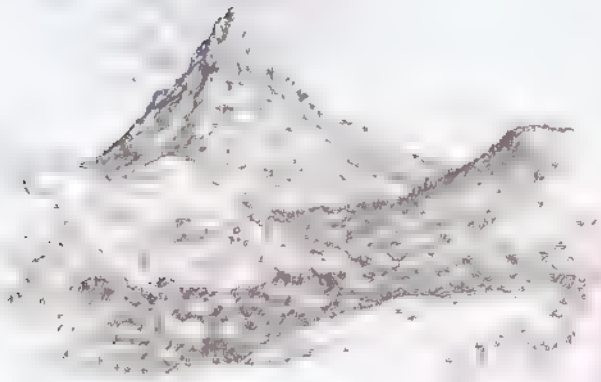
廊下

井戸周辺1

井戸周辺2



ばんたい山



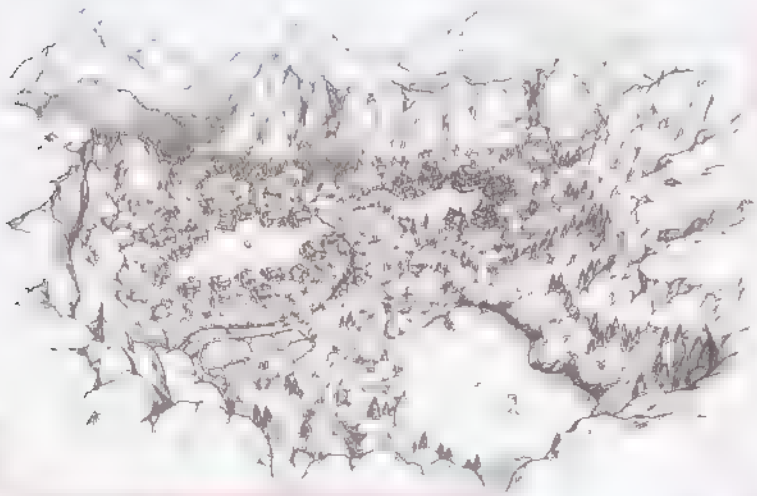
没デザイン寮

外観

室内

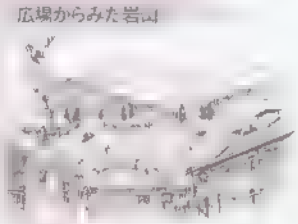
マタムの地下室

ハッピーカラフル村



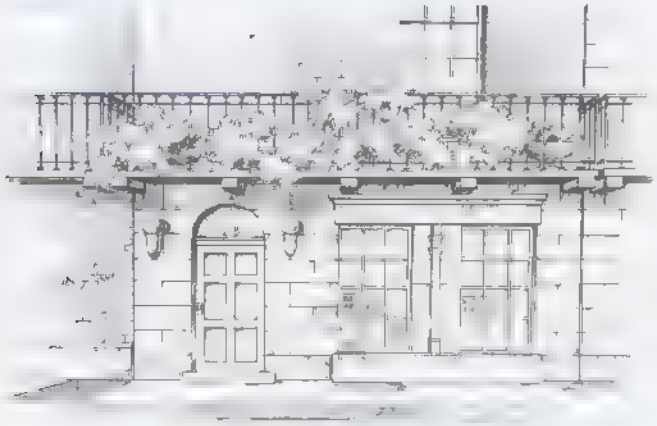
岩山からみた広場

広場からみた岩山



倉庫

ヘーボー街



リビング

グチリームズの部屋

リビング切り返し

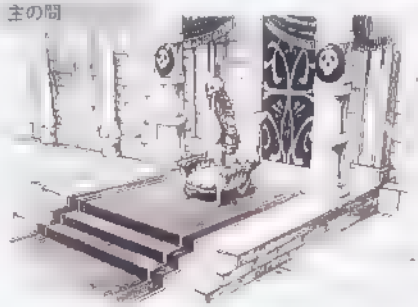
グチリームズの部屋

モエール城

アオリ

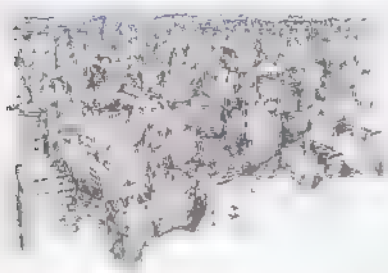
俯瞰

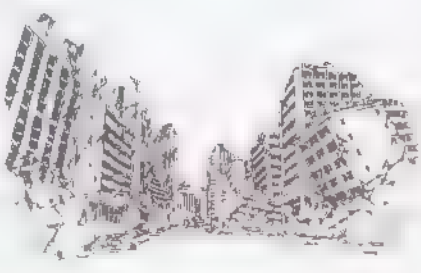
主の間

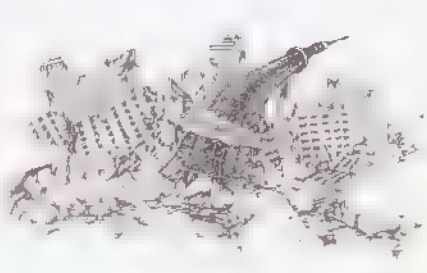


主の間切り返し

ゲキドラ飯店内部

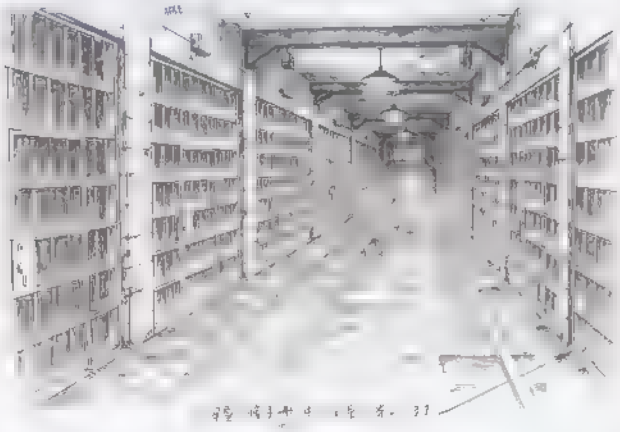






ザ・メタル外観

ザ・メタル牢屋



運動場隅の一画

砂兵

牢屋

牢屋のベット

ザ・メタル内部

食堂

面会室切り返し

一般の廊下

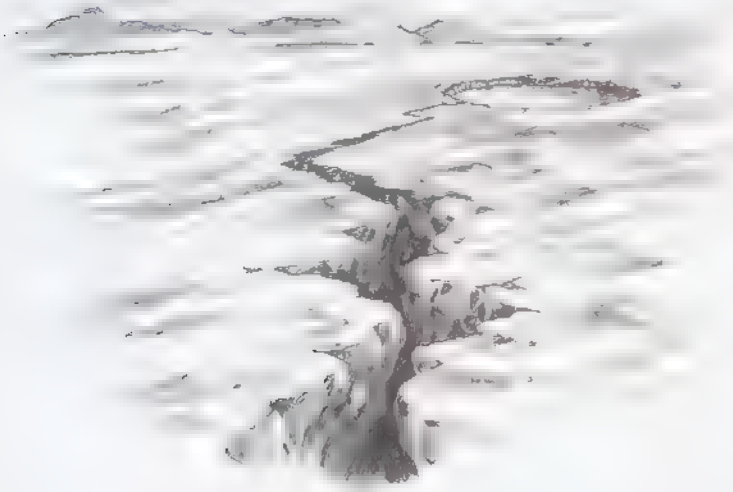
面会室

ノリノリヶ島

岩場

岩場切り返し

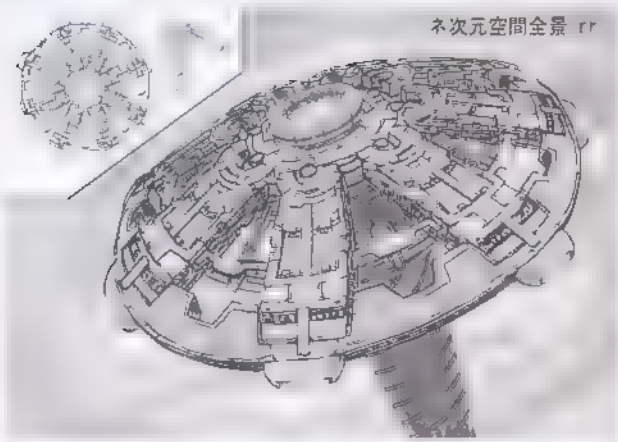
南極の氷

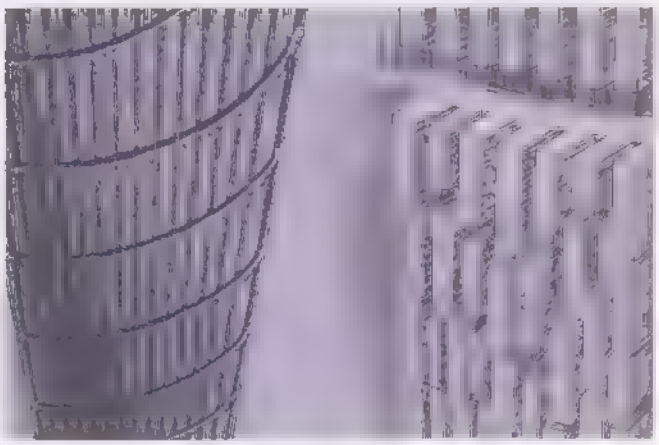


氷の中アオリ

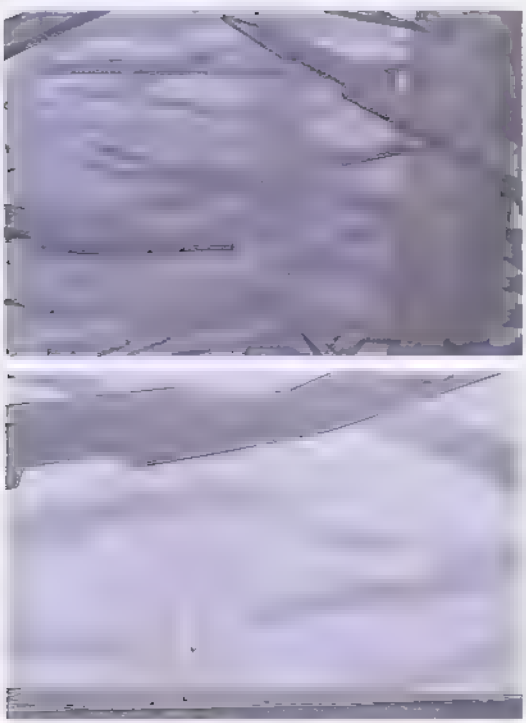
氷の中黒ヘボ付近俯瞰

次元ネジ外観

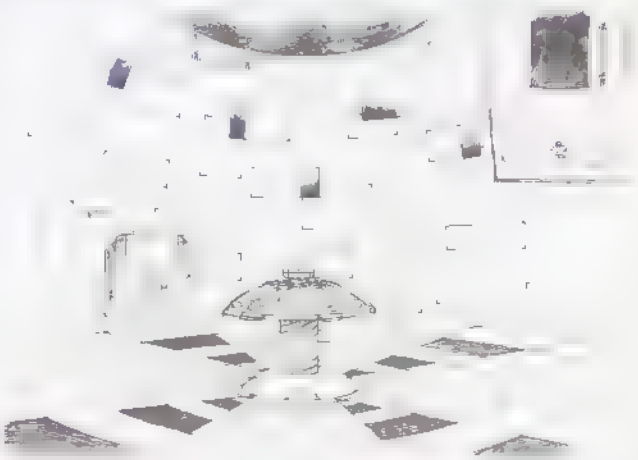




次元ネジ内部1

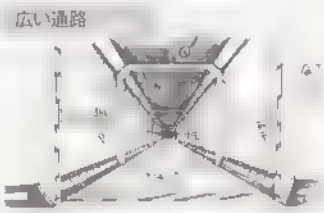


次元ネジ内部2



狭い通路

広い通路



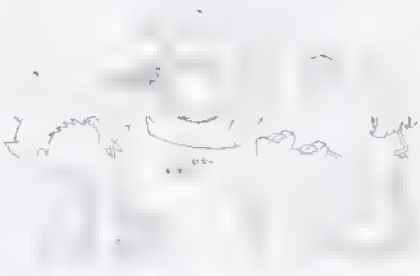
プロップ

作品中に登場する様々な小物　それらにもしっかりと設定が書かれています。

ヘボットの卵

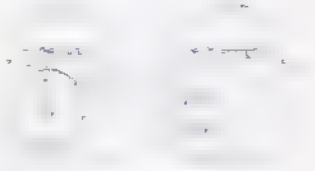
ノートパソコン

電話



ネジが島クロニクル

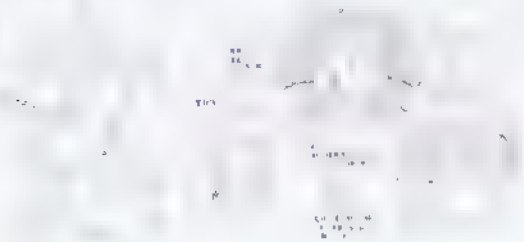
目覚まし時計



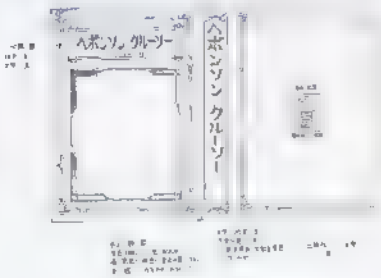
メキャの書

鼻戦艦

フラックサババス



ヘボンソンクルーソー



宇宙観光バス

ボキャネジ(マール)

ボキャネジ(サンカーク)

ボキャネジ(シカーク)

お金ジ

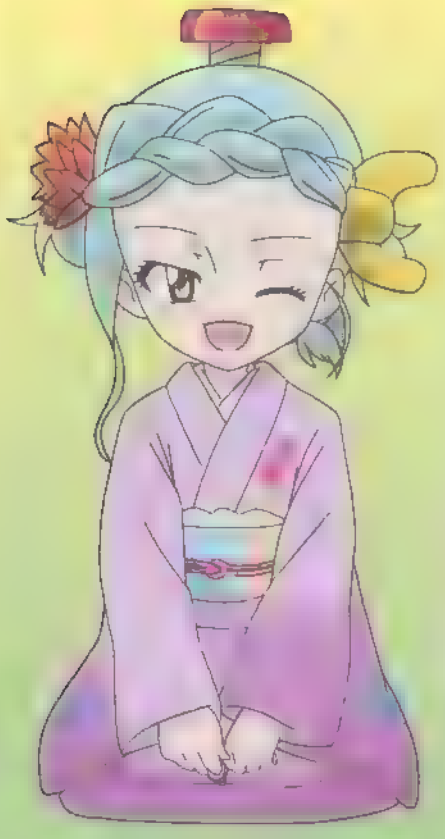
ゴッネジ界の小舟

尻戦艦

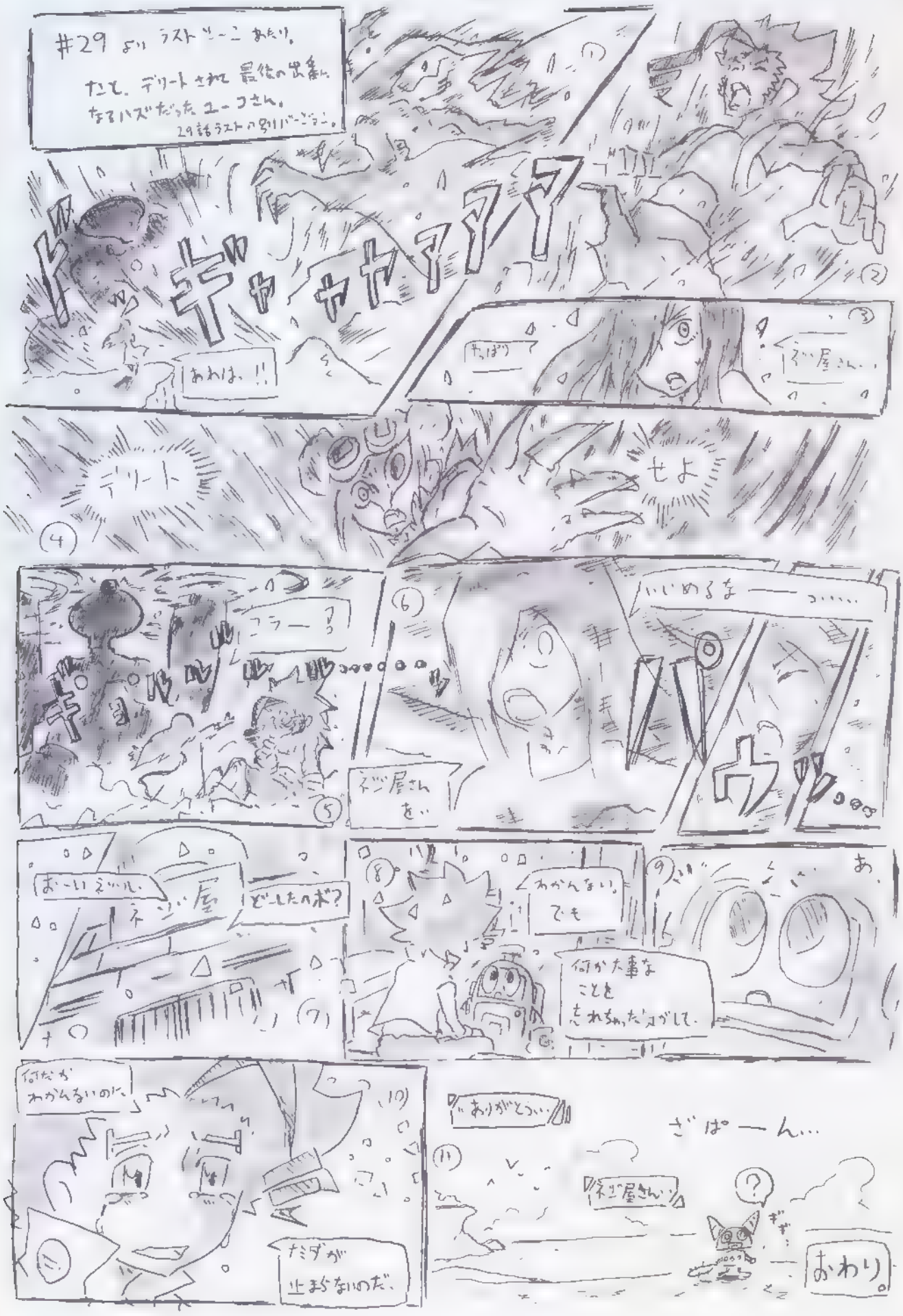
やったね！

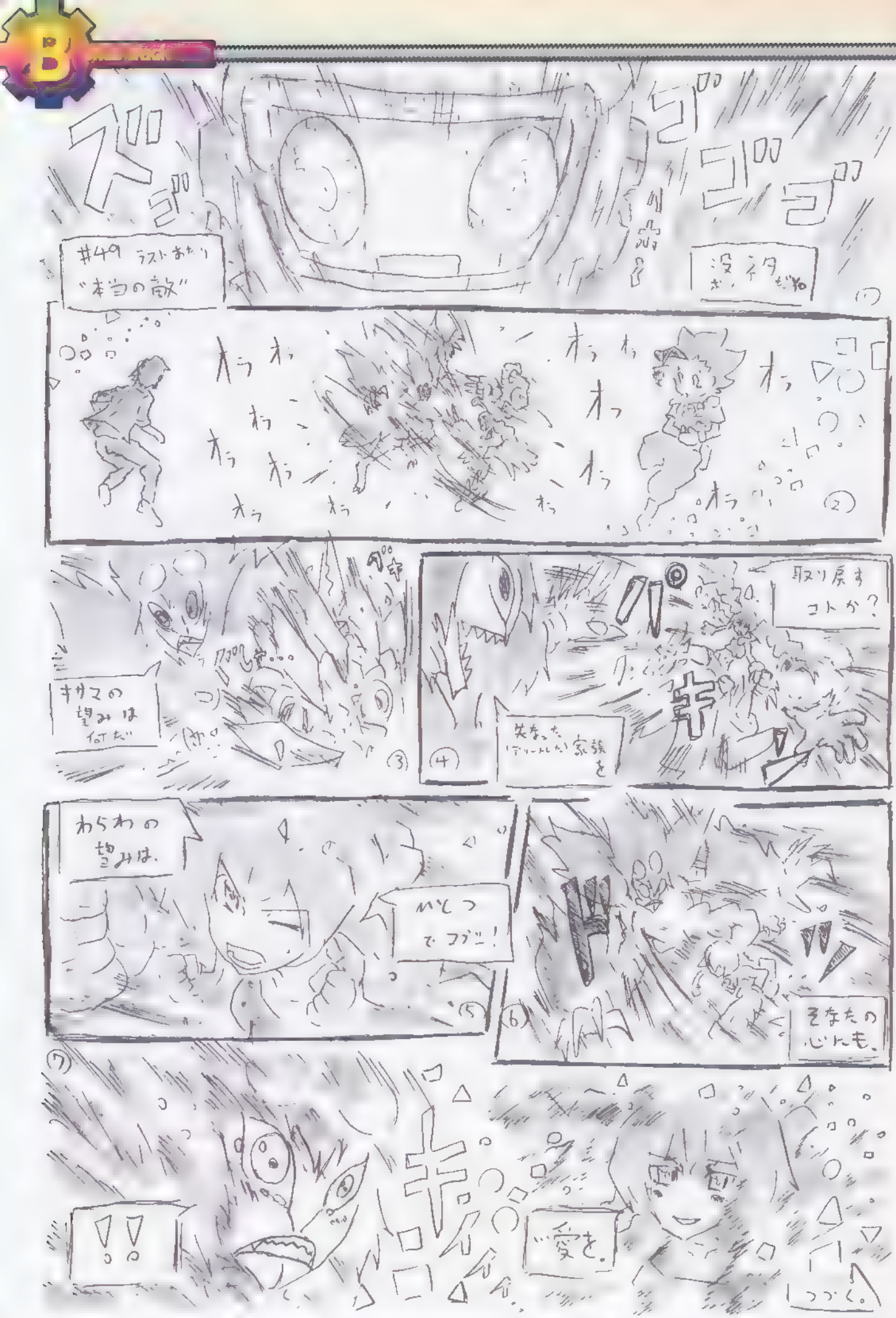
ボーナストラック

B Bonus Track

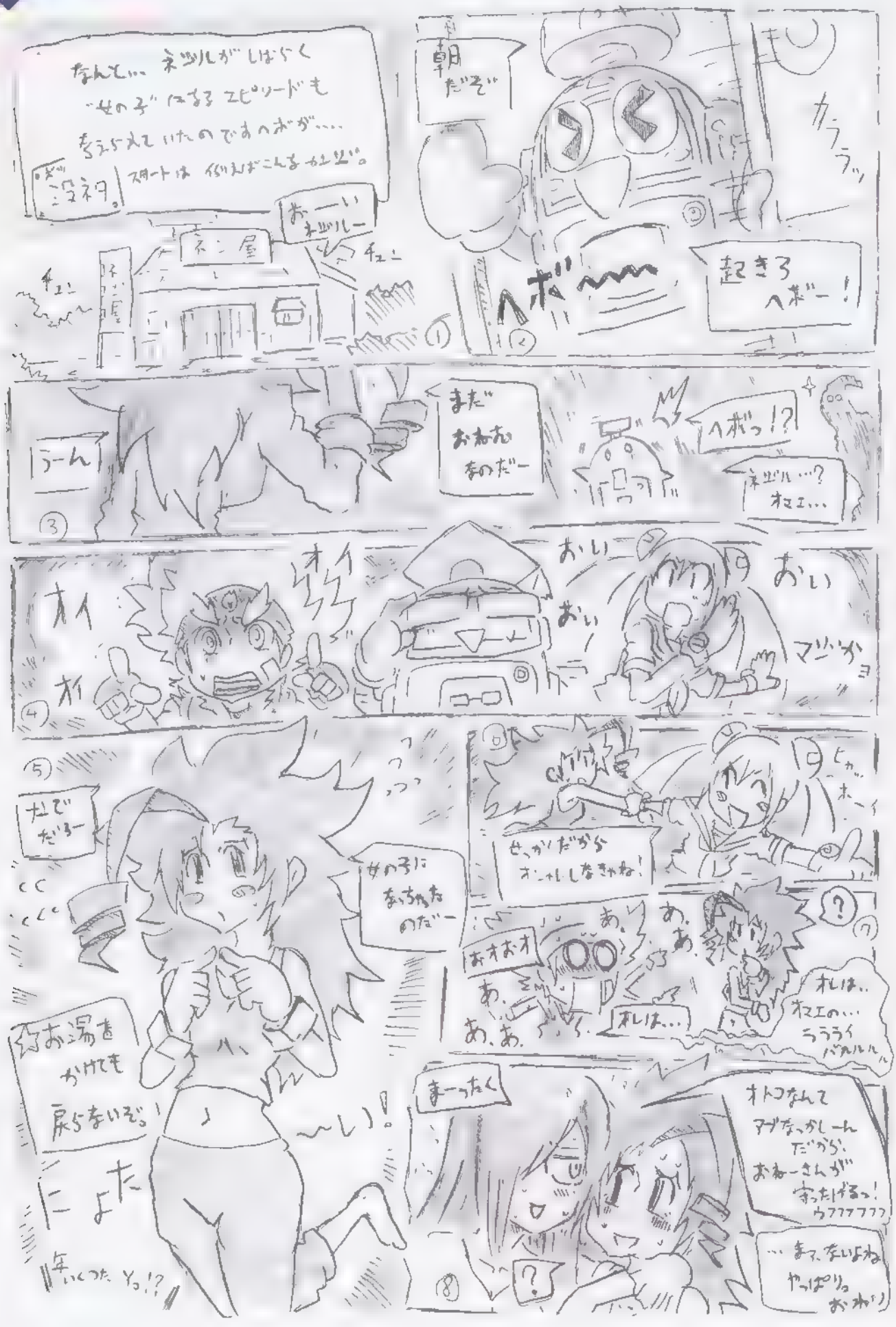


イントロダクション
DA-Yo! ヘボット!
まんが・石平信司
焼き具合はどうかな?
オレはミディアムかしらって思う
伝わらなかったかなっ?
てへな訳でここからナント!?
8ページにわたって〜、よもう! ヘボット! のコーナーキャミ!
マニアック
マニアックってもなー
エンピツ描きたしー フリーハンドたしー
んなーンの
「超アナログ。」
読みたくんても〜イインダヨ〜?
ノットデジタル
90% アナログ
☆目と脳を
ダメだろ!?
まぁ、これはこれで。
コマの順番も
スタート
ゴール
アメコミとかと同じっぺケ
わーお!
ワールドワイドな的な
で……?
ナニのハナシを描くのカナ?
実のところ、
ほんぶ〜
マニアックバージョンのネタルのおれこれも描こいと思ったんだけどく
ホンブアニメをしなア
ないぶん材料たけどネ。
公式本でやることじゃない気もするので、
変更になったエピソードや
うもぉー
ツネタ集でいくことにしたのだー
がってん、テンネル!
いくぜよ ヘボット!
スタート。

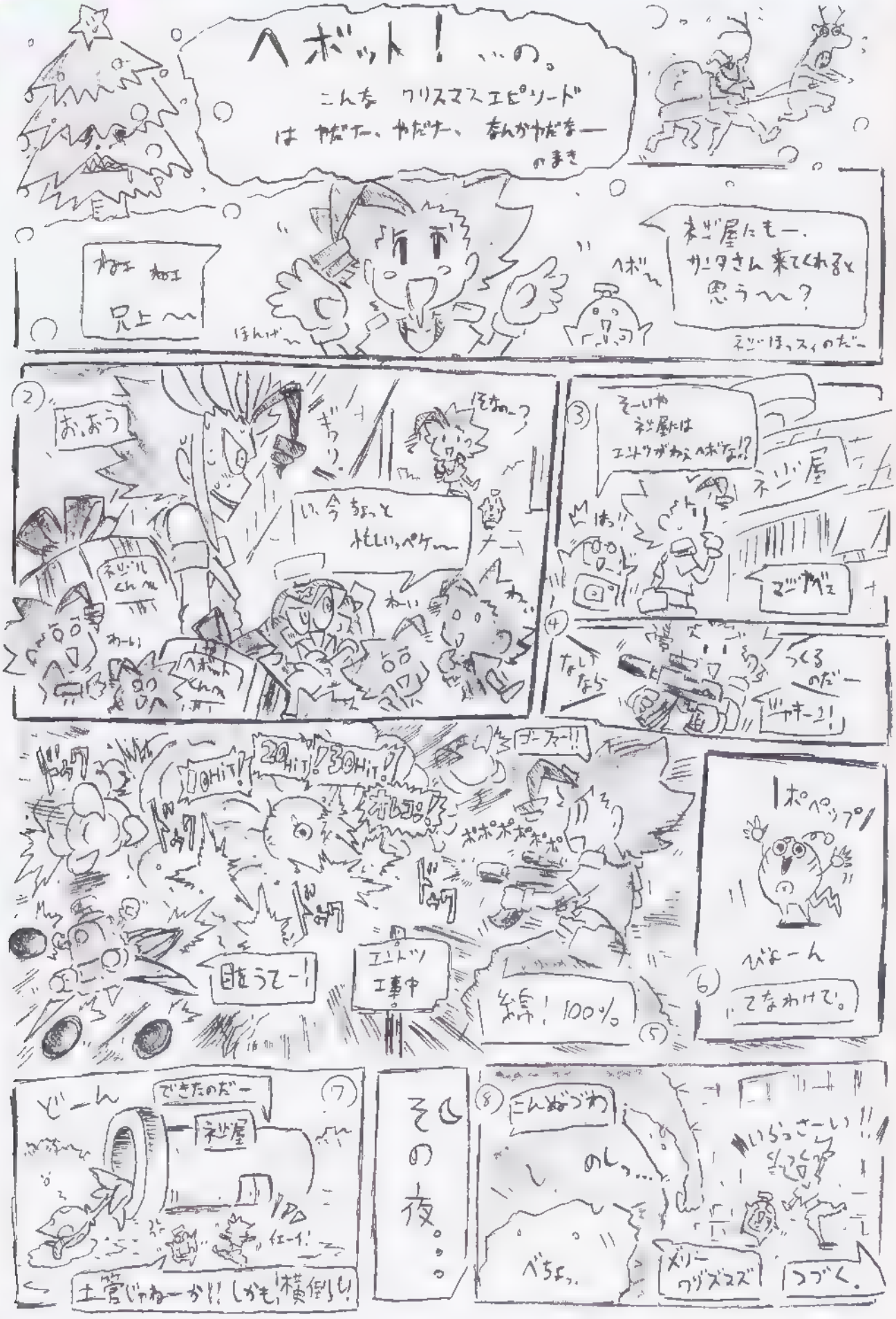

#29 より ラストシーン あたり。
たし、デリートされて 最後の出番
なるハズだった ユーフさん。
29話ラストの別バージョン。
ギャオオオオ
あわわ!!
たばり
ネコ屋さん
デリート
せよ
コラー!?
いじめるな――……
ネコ屋さん
を…
おーいえっと ネコ屋
どしたのボ?
わかんない
でも
何か大事な
ことを
忘れちゃった気がして
あ
何なか
わかんないのに
ダミダが
止まらないのだ
ありがとう
ざぱーん…
ネコ屋さん
おわり。


#49 ラストおたり
"本当の敵"
没ネタおくれ
(1)
(2)
オラオラ
オラ
オラ
オ

つづき。
また…
だれかが
消えたのだ…
⑧
いやいや
お見事…！
これでよーく
わっさらな世界にて
イチから遊べるってワケ
⑨
?
ニィ…
⑩
またセたなっ
さあ相棒、
全部消して
永遠に遊ぼうぜ
イェーイ
⑪
⑫
だぁれ?
おじさん
てめぇの
オリジナル
だってばよ
お役目
ごくろーさん、
てめぇらの
あハナシは
ここでおわり。
⑬
それじゃあ…
みぎん
みぎん
ヘボットを…
おウさまの
相棒を…
⑭
みぎん
みぎん
キミが
こわしたの?
みぎん
ねェ
ねェ
ねェ
アれれ?
やバくね?
消されるヘホー
⑮
ぎゃー
ぢゅっ…
⑯
エンディングへ。
こわすぎだろー!?
そりゃ泣くになるのだ
おわり。
⑰


なんて… ネコルがしばらく
"女の子"になるエピソードも
考えられていたのですが……
没ネタ。 スカートは 似合わなすぎる 上半身。
朝だぞ
カラッ
起きろ ヘボー!
ヘボー
ネコ屋
おーい ネコルー
チュン
チュン
ふーん
まだ おねむ なのだー
ヘボっ!?
ネコル…? オマエ…
オイ
オイ
おい
おい
マジかヨ
女の子に なっちゃった のだー
お湯を かけても 戻らないぞ。
ニよた
~い!
ヒカ… ホー
せっかくだから おっぱいしなきゃね!
あ、あ、あ、あ、
おおお
オレは…
オレは.. オマエの… ううう バルルル
まーったく
オトコなんて アブなっかしーんだから、 おねーさんが 守ってげるっ! ウフフフフ
… まっ、 ないよね やっぱり。 おわり

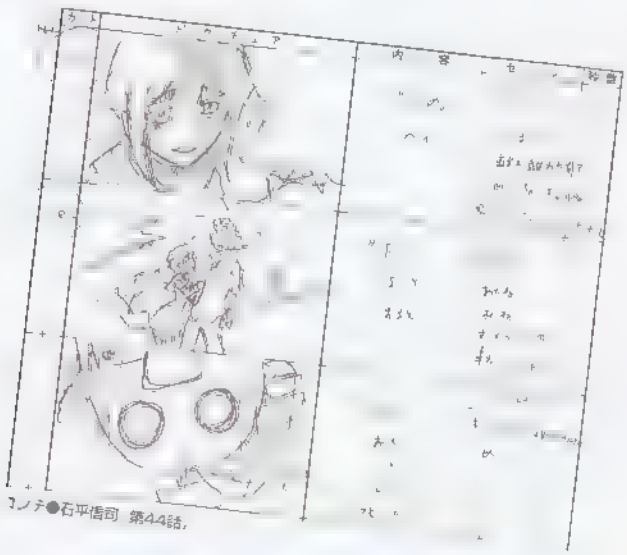
ネジル 初期案
のうちの ひとり
こんなん でした。
おっはネジ
ようーっ!
ダレだよ!?
ボクは
ネジ・ネジル
王子!?
星々を
またいで、
またな
時間を
とびこえて、
ほんげ〜?
あちこちに ちらばった
ボクネジを 集める
ヘボ
ほぼ 常に
オモチャサイズ
各ステージの
ボスボキャボット
じゃこ
エムボキャ
×12
…を 倒して
味方にしたり、
テーマ2
テーマ1
色んな仲間
たちとの
出会いがあれ、
王道かよ
星々の
〝ふき神〟
とのバトルは、
同だ! 目を
かがえ!
チーム単位で
つりマるんだ
ヘボ ハスタは
他の星の
ネジルだよ
何の
アニメだ!?
ジャンルが
ちがうよ?
そり〜ん
ですな。
とはいえ
ドゥビ
ドゥビ
チュマ
チュマ
チュマ
屋を 通した ネジ好き おこの頃から。
てな訳で
ネジル
王子
ボツ案
でした〜
バイバイ
今のオマエで
よかったヘボ
てかー、
おれしゃー
スクールも
もたないよー
おわり。


ヘボット！ …の。
こんな クリスマスエピソード
は ヤだー、ヤだー、 なんかヤだをー
のまき
ねえ ねえ
兄上～
ほんげ～
ヘボ～
ネジ屋たもー、
サンタさん 来てくれると
思う～？
ネジ ほっスィのだー
②
おぉう
ギクリ
ほなの～？
いま ちょっと
ほしいペケ～
ナー
ネジル くん
ヘボット くん
わーい
③
そーいや
ネジ屋は
エントツがねぇヘボな!?
ネジ屋
はっ!!
マジヤバ
④
ないなら
つくるのだー
ヤホーユ!
10HIT!
20HIT!
30HIT!
ゴーファー!!
ポポポポポポ
目をうてー!
エントツ
工事中
⑤
綺麗！100%。
⑥
ぽぺっプー
びなーん
てをあけて。
⑦
どーん
できたのだー
ネジ屋
イエーイ!
土管じゃねーか!! しかも横倒し!
その夜。。。
⑧
こんぬづわ
しのしっ…
べちょ。
いらっしゃーい!!
メリー
クリスマス
つづく。

つづき。
おじさんが…
サンタさんなの…?
(9)
マジかよ…
(10) まぁ、いろんな伝承がありますから、ニホンのも居たかもしれませんねぇ
スカッ
プレゼントプリーズ!!
(11)
(12)
サー!
ポポポ
ピンポン玉かよ!?
ほんげー!
卓球なら ボキに任せて!
ポコ
(13)
わーお!
チギルのピンポンスキルは天井知らずペク!!
今できた設定でも
イイヨダヨ
(14)
キミだけのスキルツリーをつくろう!
そのブリーは…
(15)
ガガガガガガガガ
サー!
サー!
ドライブマン!
カットマン!
7日7映もつづいたという。
(16)
そして。
サンタクロースだど?
人違いだー!?
え? おでのカエ
わーい
☆ヒトのなまえは
ちゃんとおぼえようネ
(17)
ヘボさまたら
(18)
あわてんぼさん♡
パパンの来年の目標は?
ゲームを一
たのハナシだったのがナー?
(19)
じゃまた会おうヘボー!
てなわけで、よもうヘボット!
おわり!

絵コンテピックアップ

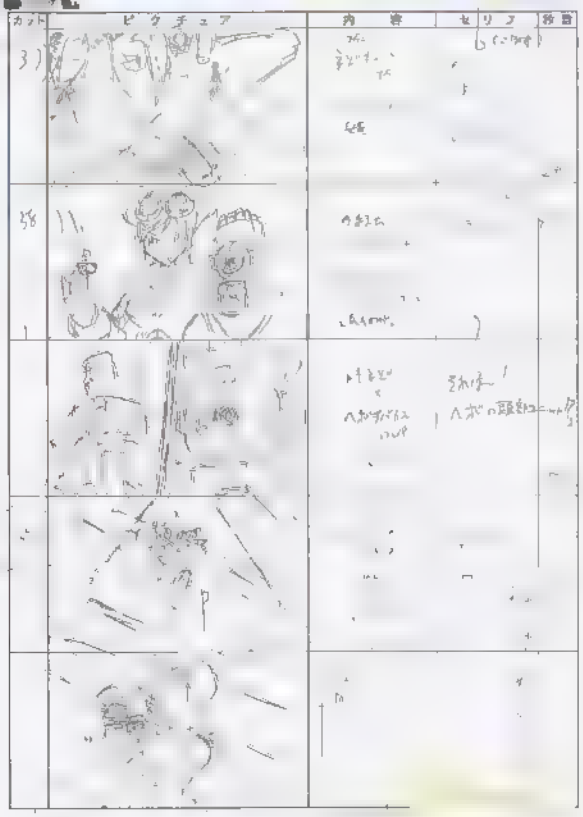
気になるキャラが生まれたカット、文字で見るからこそ分かる部分も、絵コンテの中には潜んでいる……、そんな部分をちょっとだけお見せしちゃいます。



コンテ●石平信司 第44話、

第1話：ヴィーテの腕のデバイス

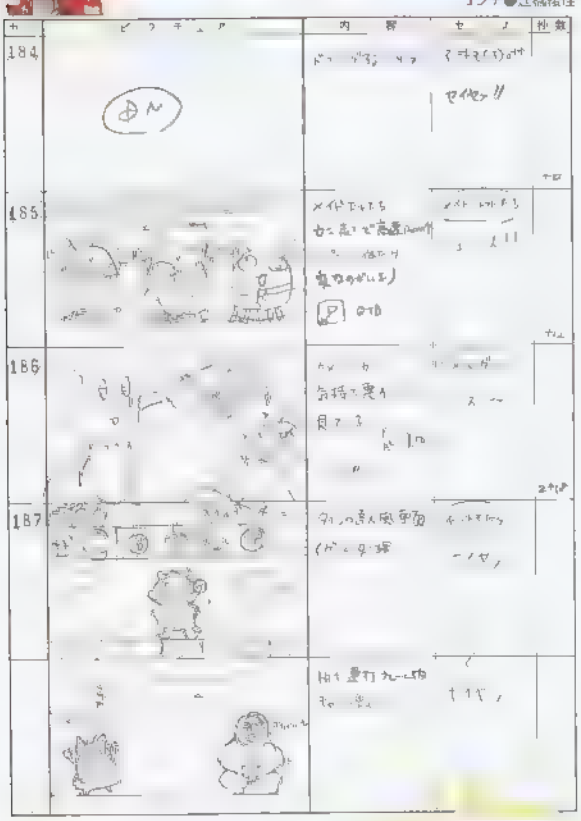
コンテ●石平信司



第1話、ア　ネキ　腕に付けたデバイス　ナト　男ト
キトキト　5巻　表　差　込もうと　る、　左腕
るヒは　ヘボットの一部をデバイス化したもの」と書かれている

第34話：フルコンボだドン!!

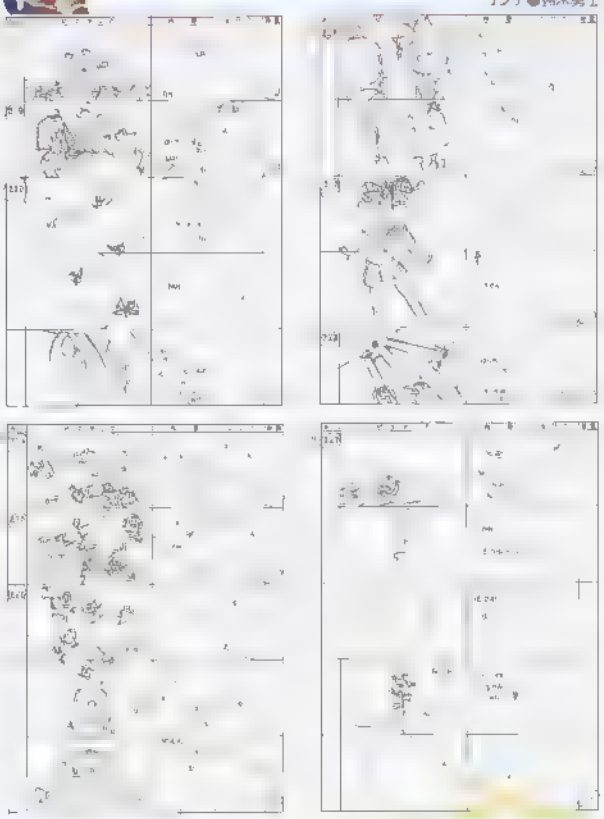
コンテ●土橋誠佳



点5発　射すべく　お尻のボタンを七　叩　と　ラ　ラから　太鼓　早ん
の画面になって、フ　ナント　ナん　"0点通　まう

第21話：おとなもこどももボキャボットも

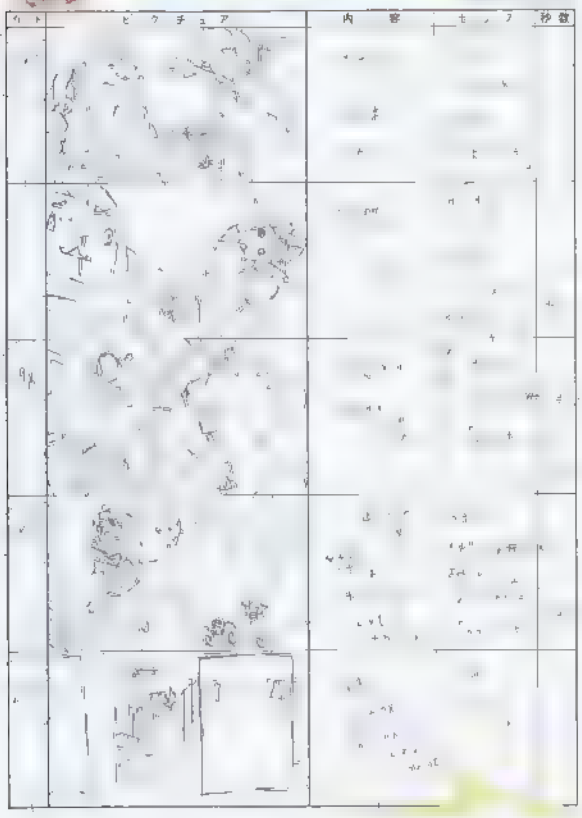
コンテ●鈴木勇士



頭十　ク　本戦　みんな　ケナト　ナ　"緑　止
ナ　達ト　カ　レ　頭　K　ナト　カ　何　七す　ナ
カレヲ本通に　な　ま　る可ど　カイフク泉がちっキ　トレ

第2話：JKヘボット爆誕

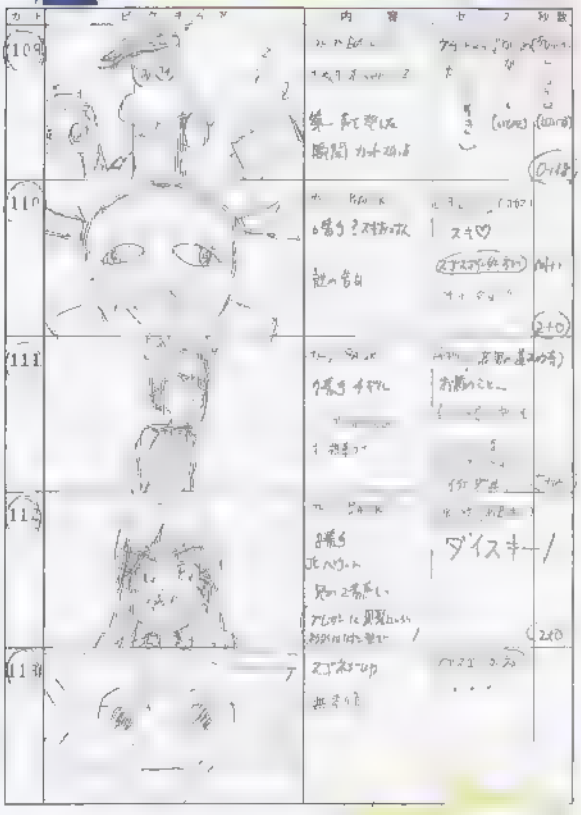
コンテ●石平信司



大きなしゃもじを持って、勝栄に女子高校生になってしまうヘボット。第2話にしてこの展開だから、そりゃ脳もとろけちゃいます。後に、男子学生ネレ（　）も、魔界（　）するからびど

第30話：JKペケット登場

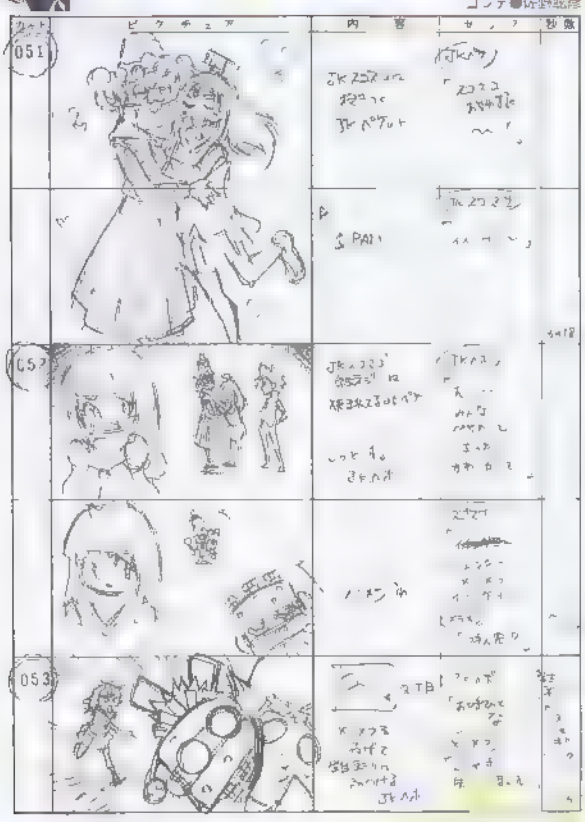
コンテ●伊藤史夫



ゲロゾーマンもフエールもゲキアツドラゴンもダディボアもJK化している（　）

第46話：JKスゴ様は変わりました

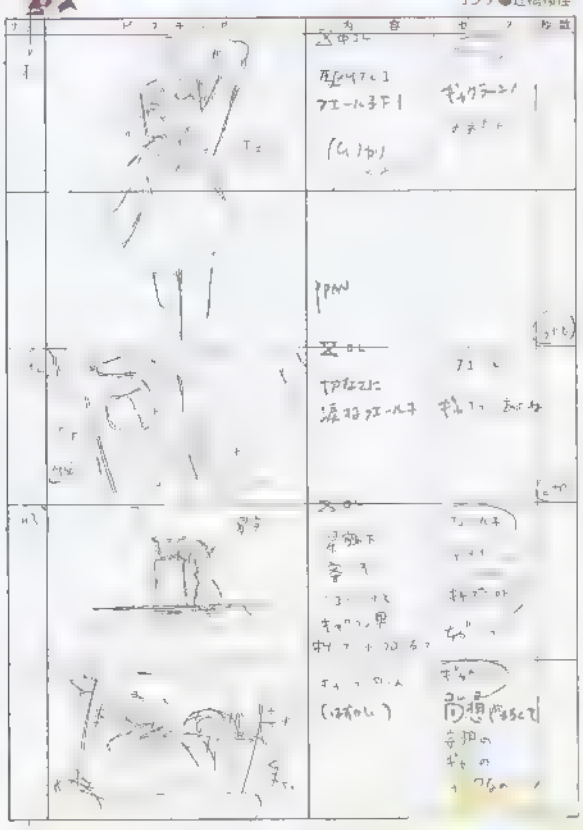
コンテ●佐野亜彦



（　）

第7話：伝説の木下くんとフエール

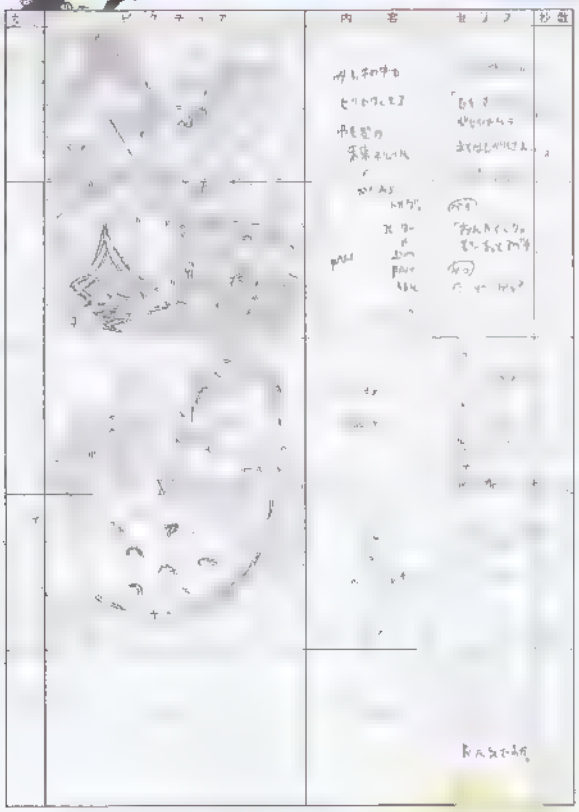
コンテ●辻初樹理



（　）なく、その後、第45話でも登場しています。

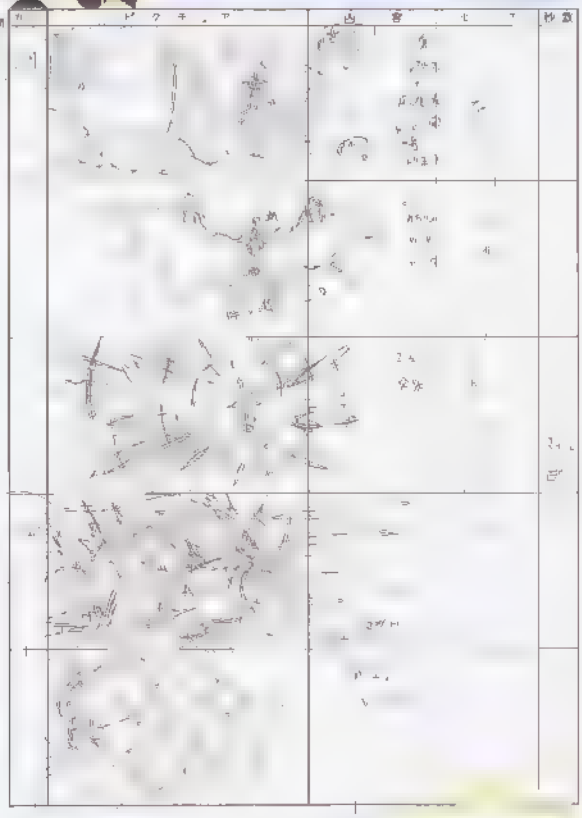
第15話：悲劇のネ人造人間の姿

コンテ●石平信司



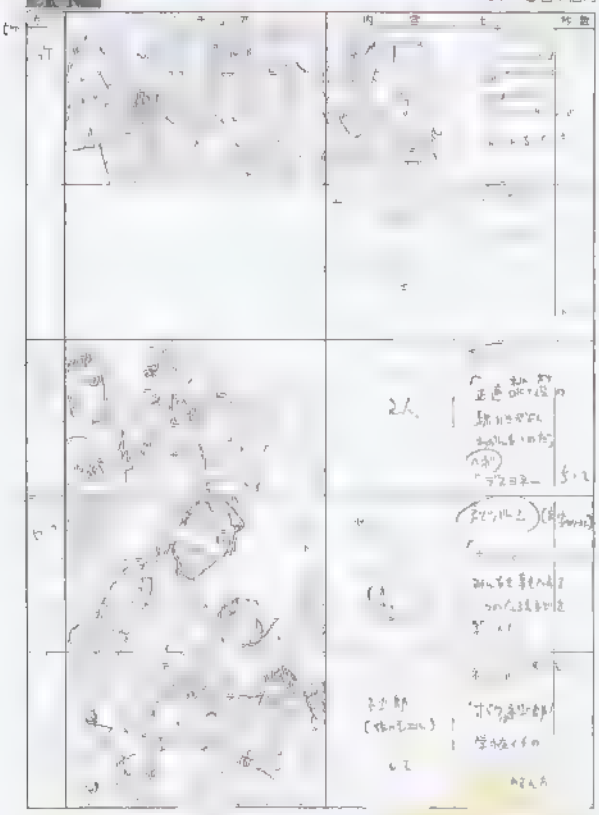
第10話：巨大な鳥の姿をしたネ人造人間10号

コンテ●石平信司



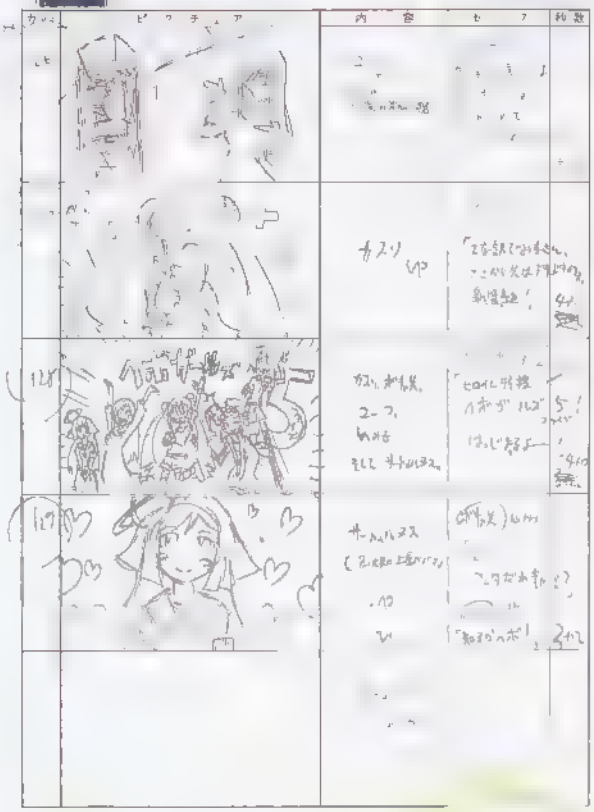
第22話：ネジバーン王子

コンテ●石平信司



第17話：サートゥルヌスになりました

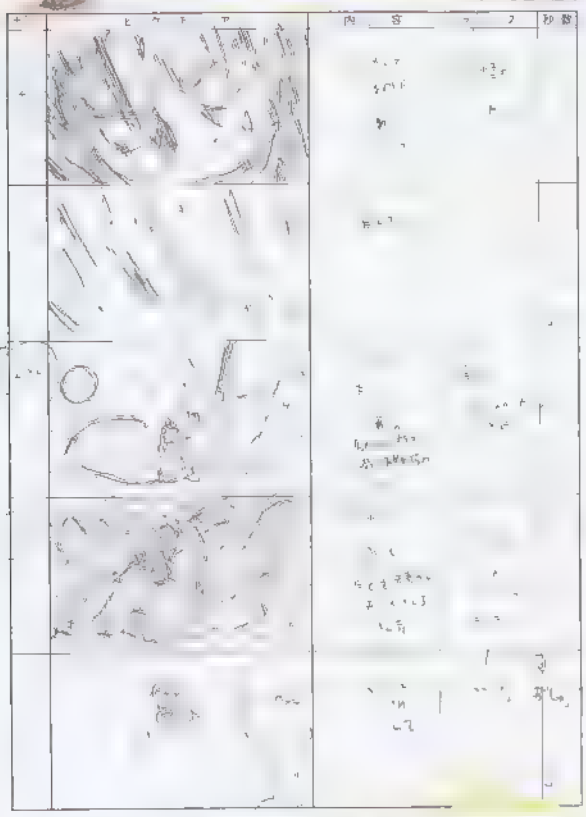
コンテ●石平信司



第10話で土星バリアの仮面の頭だった姿が、第17話ではサートゥルヌスとこの段階ではオーバーロケットの中身「真の姿」ではなく、

第44話：過去の記憶のバッティ

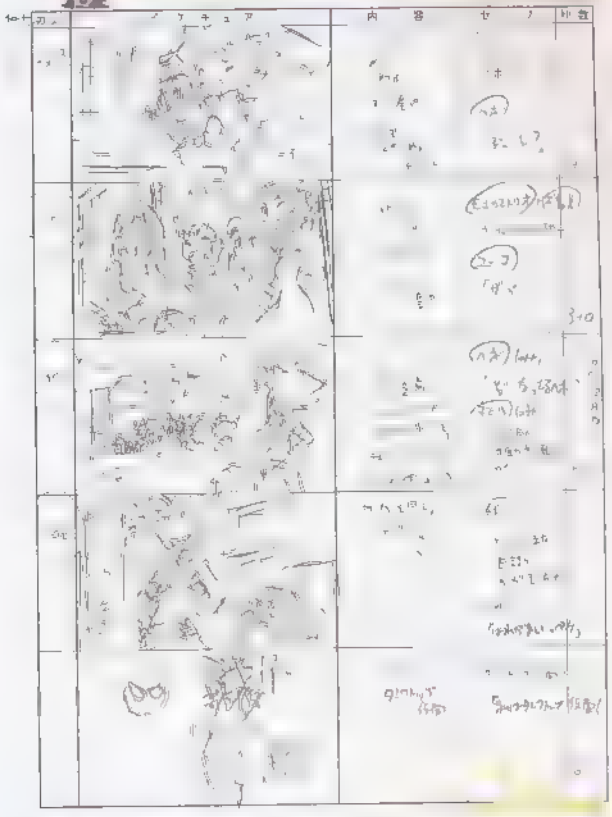
コンテ●石平信司



過去の記憶をきっかけに、ある疑問をもつようになるバッティ。その疑問とは…。

第49話：何度かやり直したのだ

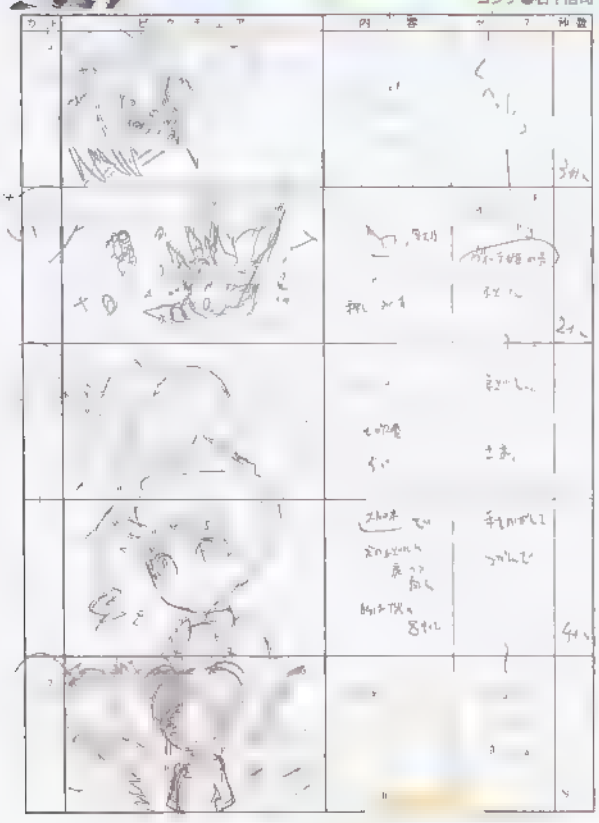
コンテ●石平信司



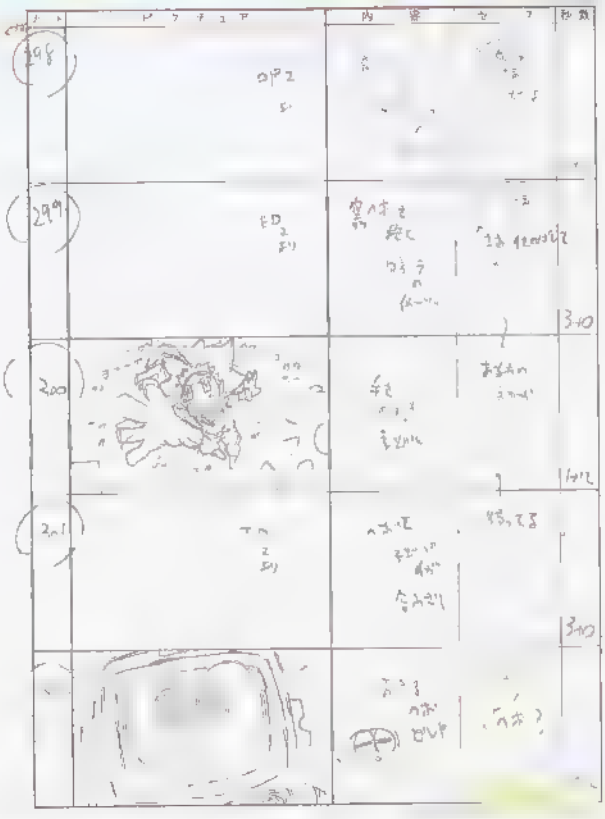
第49話のラストで、なんの言葉も聞かずに重要なキーワードを連発する謎の人物が「何度かやり直したのだ」と言っていました。

第1話&49話：さあ、手を伸ばしてつかんで。あなたのネジが、待ってる

コンテ●石平信司

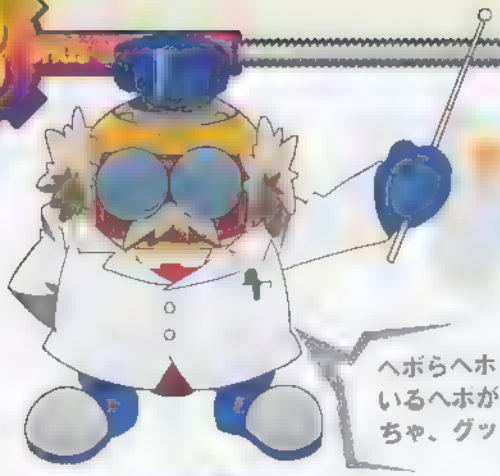


コンテ●石平信司



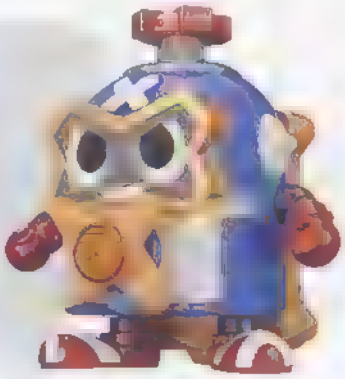
第1話で、過去の記憶をきっかけに、ある疑問をもつようになるバッティ。その疑問とは…。第49話ラスト直前で、何度もやり直して迷っている

番組中に出てきた おもちゃ一覧!!!

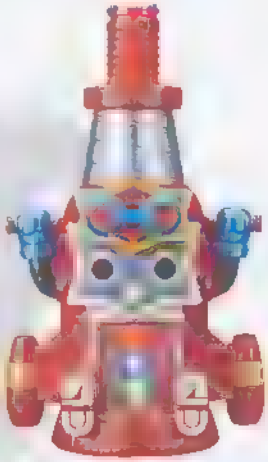


ヘボらヘホら。ヘホット！クッズはいろいろ発売されているヘホが、ここでは第１話～第50話に出てきたおもちゃ、グッズを紹介するヘボら。皆は持っておるかな？

DXヘボット！
価格●4,500円（税別）



DXペケット！
価格●4,500円（税別）



DXスコスゴインダーネジ
価格●2,200円（税別）

ボキャボット カットヒタイカー
価格●2,500円（税別）

ボキャボット
トグロール
価格●1,800円（税別）

ボキャボット
DJサルツキー
価格●1,600円（税別）

ボキャボット
ダディボア
価格●1,800円（税別）

ボキャボット
スカイラヒット
価格●1,500円（税別）

集まれ！ボク様の夢のエトネシセット
価格●2,400円（税別）

ウマウマネジ　タツタツネジ　イヌイヌネジ

ウシウシネジ　ヒツヒツネジ　ネズネズネジ

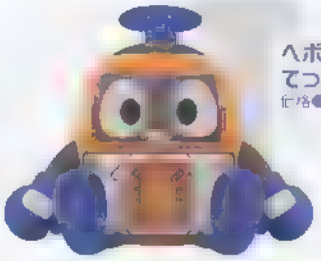
ボキャボット
ハクセンチョウ
価格●1,800円（税別）

ボキャネジ工具箱　価格●1,800円（税別）

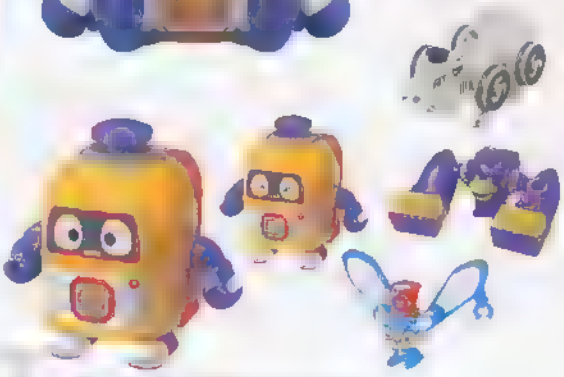
いもチン
価格●5,000円（税別）

ヘボット!ソフビシリーズ
ヘボット 価格●80[illegible]円 税[illegible]

ヘボット!ソフビシリーズ
ヘケット 価格●80[illegible]円 税[illegible]



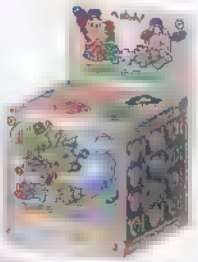
ヘボット!
てつかいぬいぐるみ
価格● [illegible] 円税別



ヘボット!カシャプラシリーズvol.1
価格● 30[illegible] 円 税[illegible]

ボキャヘネシ 第1弾
～朝までバーリィ～
価格●各[illegible]円 税[illegible]

ボキャヘネシ 第2弾
～ヘホのエルトラト～
価格●各[illegible]円 税[illegible]



ボキャヘネシ 第3弾
～おとなもこともボキャボットも～
価格●各[illegible]円 税[illegible]

折りたたみ定規 価格●300円(税別)

ボキャバトルえんぴつ 価格●各[illegible]円 税[illegible]

工具箱ペンケース 価格●1,280円(税別)

ヘボケシ 価格●各[illegible]円 税[illegible]

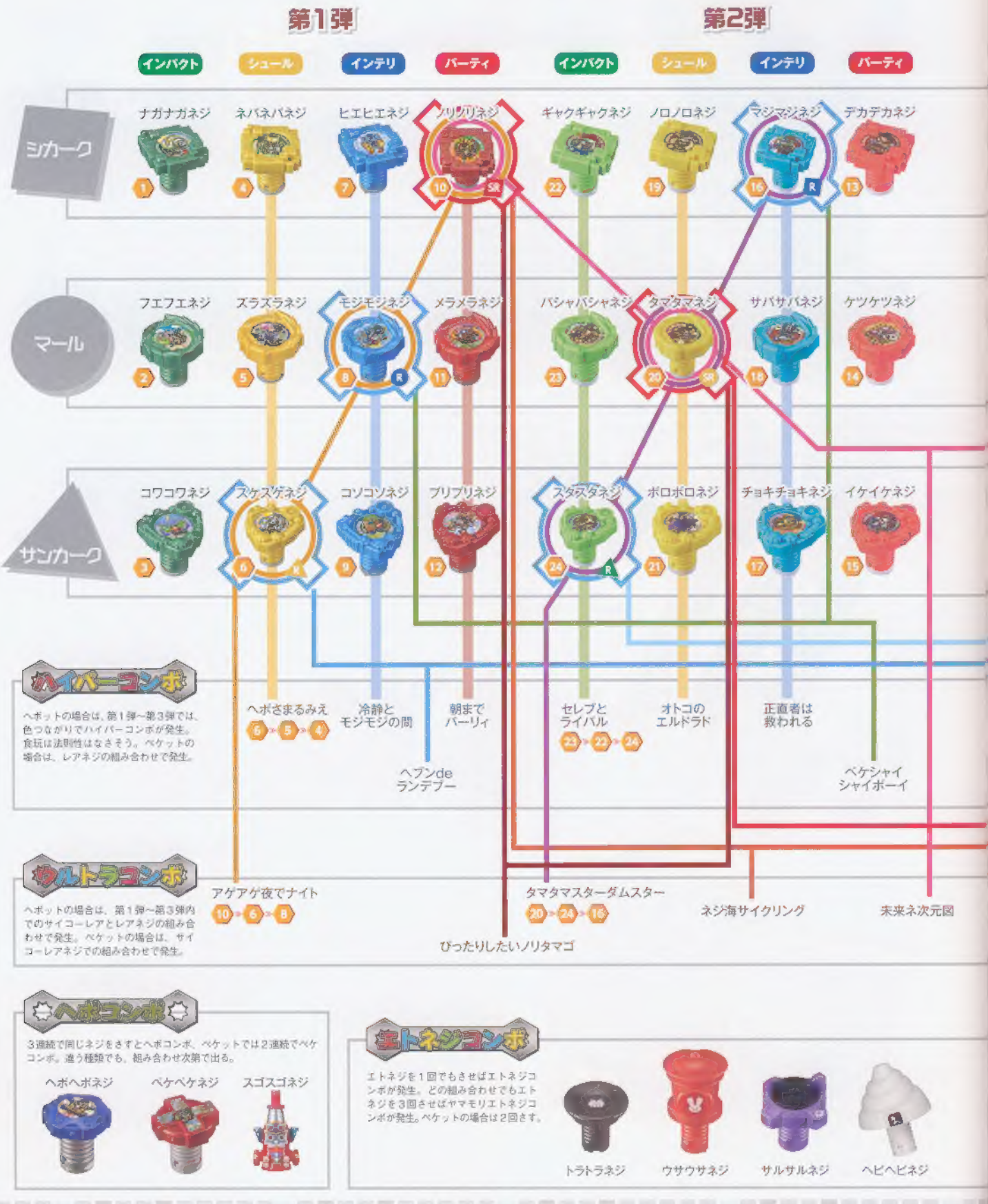
トランプ
価格●500円(税別)

B5じゆうちょう
価格●150円(税別)

B5方眼ノート(5mm)
価格●200円(税別)

玩具デザイン協力 レイア

これを見れば一撃必殺！ 全ボキャネジ63種＋コンボリスト



ボキャネジ第1弾～第3弾＋食玩&ガシャポン、そして未発売だった3つのネジまで含めた全ボキャネジのコンプリートリスト。これを見れば、ヘボットもベケットも、ハイパーコンボもウルトラコンボも思いのまま……かも。

第3弾

インパクト　シュール　インテリ　パーティ

ムカムカネジ　メロメロネジ　オラオラネジ　ピリピリネジ

プリプリネジ　ツルツルネジ　チマチマネジ　カキカキネジ

バグバグネジ　ピコピコネジ　トキドキネジ　テルテルネジ

食玩&ガシャポン

インパクト　シュール　インテリ　パーティ

フリフリネジ　ムシャムシャネジ　シクシクネジ　シャレシャレネジ　コロコロネジ

ナゾナゾネジ　ニコニコネジ　ボンボンネジ　キラキラネジ

シュクシュクネジ　ミズミズネジ　フニャフニャネジ　ヤミヤミネジ

ソコにネジ穴がある限り

おとなもこどももボキャボットも

一撃必殺ヘボチョップ　28 → 30 → 29

実録！実用24時　33 → 31 → 32

盆と正月がありあまる　41 → 44 → 42

水もしたたるオシャンティ　40 → 43 → 39

まんぷく、ふにゃり

NAI-NAIシンが無い

ベケタマSOUL

パーフェクトヘボマン　30 → 32 → 25

イロカタチコンボ

ヘボット、ベケットともに、同じ色をさせばイロコンボ、同じ形のネジをさせばカタチコンボが発生する。

○……ヘボットのハイパーコンボ／ウルトラコンボ

□……ベケットのハイパーコンボ／ウルトラコンボ

※R レアネジ、SR サイコーレアネジ

※特に注のないものは、番号の若い順からさすとコンボが発生します。

※ヘボヘボネジとベケベケネジは、ネジの形状は違いますが機能は同じのため同一種としてカウントしています。

アリガッ・トウ！
ヘボット！　公式ファンブック

2018年2月25日　初版第1刷発行

編者　グラフィック社編集部
発行者　長瀬 聡
発行所　グラフィック社
〒102-0073
東京都千代田区九段北1-14-17
tel.03-3263-4318（代表）　03-3263-4579（編集）
fax.03-3263-5297
郵便振替　00130-6-114345
http://www.graphicsha.co.jp/
印刷・製本　図書印刷株式会社

編集・執筆　田中尚道（クリエンタ）　市川太一（クリエンタ）
執筆　塩味鷹虎　青木佑磨（クリエンタ）
協力　藤田隆盛
編集協力　松村浩次

アートディレクション　岡崎純二
デザイン　小宮山裕

撮影　馬場のぶよし
高嶋一成
磯崎威志

ヘア&メイク　尾口佳奈
木附沢美耶

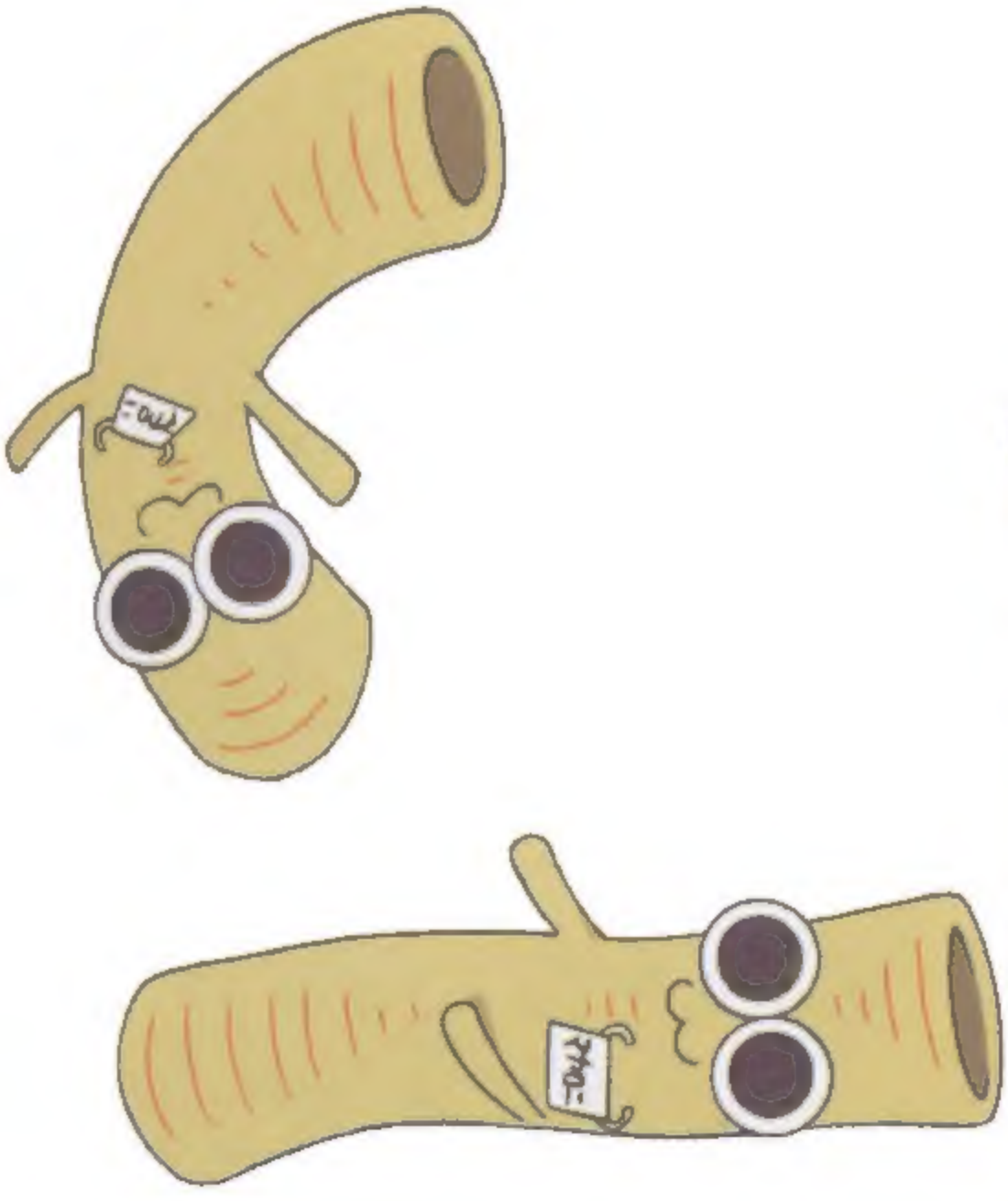
ヘアスタイリスト　Nobuyoshi Hosoi
協力　HEYBOT! PROJECT

企画・編集　坂本章

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、小社業務部宛にお送りください。小社送料負担にてお取り替え致します。
著作権法上、本書掲載の写真・図・文の無断転載・借用・複製は禁じられています。
本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製は著作権法上の例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用であっても著作権法上認められておりません。

ISBN978-4-7661-3125-3
Printed in Japan

©BNP/BANDAI, HEYBOT! PROJECT, メーテレ

ヘボット！
制作メインスタッフ

企画・原作　BN Pictures
原案　バンダイ
監督　石平 信司
シリーズ構成　冨岡 淳広
キャラクターデザイン　佐野 聡彦
ボキャボットデザイン　高瀬 健一
サブデザイン　竹内 進二
藤崎 真吾
プロップデザイン　宮　豊
高瀬 健一
美術監督　川口 正明
色彩設計　川上 善美
撮影監督　川瀬 輝之
撮影監修　宋 賢大
編集　邊見 俊夫
音楽　大隅 知宇
音響監督　小林 克良
録音演出　くぼぞのまりこ
アニメーション制作　BN Pictures
アニメーション制作協力　ブリッジ
制作　メ～テレ/BN Pictures
HEYBOT! PROJECT